平成9年9月12日発行第4巻第31号

VAMPIRE SAVIOR

ヴァンパイア セイヴァ

VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire ™

テクニカルマニュアル 実戦活用編

MANUAL TECHNICAL



ゲーメストムック
GAMEST MOOK Vol.89

1,350YEN+TA

GAMEST MOOK

新声社ゲーメストムック

ヴァンパイアセイヴァー
シリーズ第一弾

キャラクターが繰り出す
数々の美麗な技を
余すところなく
紹介します。



グラフィカルマニュアル基礎知識編

全国の書店で

好評発売中

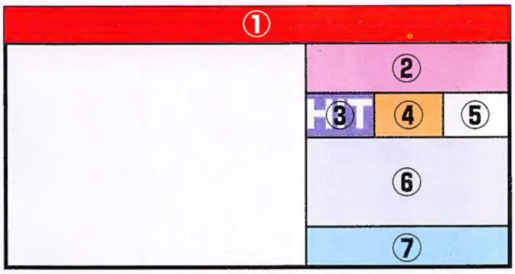
定価
850円
＋
税

ヴァンパイアセイヴァー テクニカルマニュアル



必殺技表について

必殺技表の見方



本誌では、弱ボタンを小ボタン、中ボタンを中、強ボタンを大と表記しています。

①.技の正式名称、および読み方。ガードキャンセル必殺技の場合は、その表記。

②.技のコマンド。Ⓟはパンチボタンを表し、ⓅⓅはパンチボタン2個以上同時押しを、ⓅⓅⓅはパンチボタン3個同時押しを表します（キックボタンⓀの場合も同様です）。パンチ、キック同時押しはⓅⓀと表記しています。コマンド類はすべて右向き時のものです。

③.技のヒット数を表します。状況によりヒット数の特定できないものは、空白になっています。

④.技の特性です。通常（S）、ES版（ES）、EX必殺技（EX）というように表記しています。

⑤.スペシャルストックゲージを使う技の場合、使用に必要な個数を表しています。

⑥.技のダメージを表します。左側の数字が蓄積ダメージを、カッコ内の数字が回復ダメージを表します。ゲーム中では、必ずしも数値通りにならない場合もあります。

⑦.ガードデータです。△は立ちガードで防ぐことができ、▽はしゃがみガードで防ぐことができます。△▽は立ち、しゃがみ、どちらでもガード可能です。ガードできない技は「ガード不能」と表記しています。「空中」の項は、空中ガードが可能かどうかを表します。

VAMPIRE SAVIO

Demitr

デミトリ・
マキシモフ



通常技データ

★通常技データの見方

ダメージの項目にある数値は、左側が蓄積ダメージを、右側のカッコ内のものが回復ダメージを表しています。

通常技の遠距離／近距離切り替え間合いや、投げ技の投げ間合いの単位はdotです。また、根性値と防御力は、デミトリを基準（0）としています。

表内の数値はランダム要素を含んでいるため、実際のゲーム中は必ずしも数値通りになるとは限りません。

表内の「C」は、○が必殺技でキャンセル可能な技、×はキャンセル不可の技です（ボタン順押し系のEX必殺技は、例外的に全通常技に対して○）。

攻撃種類	技名	攻撃力	ガード	C	遠近切り替え
立ち小パンチ(近)	ダークリスト	5(3)	上/下	○	
立ち小パンチ(遠)	ダークリスト	5(3)	上/下	○	
立ち中パンチ(近)	ブレスピリオド	11(6)	上/下	○	32
立ち中パンチ(遠)	デビルブロー	10(6)	上/下	X	
立ち大パンチ(近)	デモンキャリア	14(7)	上/下	○	36
立ち大パンチ(遠)	デビルストライク	13(7)	上/下	X	
立ち小キック(近)	ヘルズグロウン	5(3)	上/下	○	
立ち小キック(遠)	ヘルズグロウン	5(3)	上/下	○	
立ち中キック(近)	デビルフライト	12(6)	上/下	○	52
立ち中キック(遠)	ブラッディロアー	12(7)	上/下	X	
立ち大キック(近)	サタンズペイン	14(8)	上/下	X	
立ち大キック(遠)	サタンズペイン	14(8)	上/下	X	
しゃがみ小パンチ	ブラックシュテム	4(4)	上/下	○	
しゃがみ中パンチ	ブラックシュテム	9(7)	上/下	○	
しゃがみ大パンチ	バットスクリーン	13(8)	下	X	
しゃがみ小キック	デモングライド	4(4)	下	○	
しゃがみ中キック	デモンスラッシュ	9(7)	下	○	
しゃがみ大キック	ヘイトリッドオーメン	10(8)	上/下	X	
ジャンプ小パンチ	デビルストローク	5(4)	上	○	
ジャンプ中パンチ	デビルスタブ	11(6)	上	○	
ジャンプ大パンチ	マークィスエンブレム	14(9)	上	X	
ジャンプ小キック	シャトーイーブス	5(4)	上	○	
ジャンプ中キック	エクセレントアクシス	10(6)	上	○	
ジャンプ大キック	ノーブルトライアンフ	13(8)	上	X	

攻撃種類	技名	攻撃力	投げ間合い
通常パンチ投げ(敵の近くで⬅or➡+中Por大P)	バットダイブ	14(8)	28
通常キック投げ(敵の近くで⬅or➡+中Kor大K)	ライトプレジャー	一発につき2(2)	28
空中投げ(空中の敵近くで⬆⬇以外+中Por大P)	デモンフライ	15(8)	横27,縦69

防御力	0

根性値	0

根性値がかかり始める残り体力	30ドット

デミトリの通常技はリーチ・威力ともに優れたものが揃っていて、いわゆる「使えない」ものは一つとしてない。ここでは特に有効な通常技に的を絞って解説していこう。

●立ち攻撃

立ち攻撃の中で重宝するものとしては、立ち小パンチと遠距離立ち中キックの存在が挙げられる。

前者はモリガンやジェダの空中ダッシュに対する牽制技として使用すれば効果的。これに対して後者は、跳び込んでくる相手を迎撃する対空技として使用することができる。デモンクレイドルに空中ガードで対抗してくる相手には、こちらを用いよう。

●しゃがみ攻撃

デミトリのしゃがみ攻撃は高性能なものが揃っている。連打の効くしゃがみ小パンチや小足払い、リーチの長いしゃがみ中パンチや中足払いは特に有効。もちろんこれらの技はすべて必殺技でキャンセルすることも可能だ。ちなみに大足払いは立ちガード可能・キャンセル不可といった特殊な性質を持っているので注意すること。

●ジャンプ攻撃

ハンターではなにかと重宝したジャンプ小キックだが、セイヴァーでは判定とグラフィックが変更され、非常に扱いにくくなってしまった。

そこで今回は主にジャンプ中パンチとジャンプ中キック、そしてジャンプ大パンチを空中２段チェーンにして跳び込むことを薦める。


対空技として強力な立ち中キック。空中ガードを多用する相手に効果大。

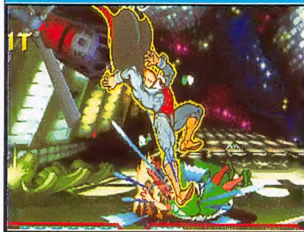

リーチが長い中足払い。カオスフレアでキャンセルして攻め立てよう。


グラフィックが変わったジャンプ小キック。判定も弱体化している。

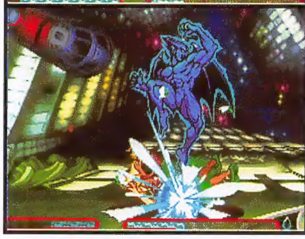

跳び込み時の主戦力となるジャンプ中キック。空中２段に組み込もう。

特殊技

ヘルズライド



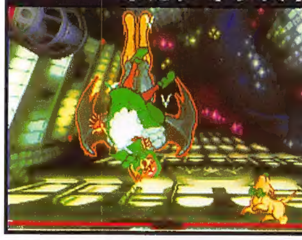
相手ダウン時↑+PorK	
HIT 1	S
0(6)	
追い打ち	



相手ダウン時↑+PPorKK		
HIT 6	ES	1
2(6)+[0(1)×4]+0(4)		
追い打ち		

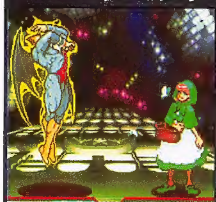
必殺技

ネガティブストーレン



レバー1回転+中Por大P	
HIT 1	S
20(8)	
投げ	

デモンクレイドル



→↓↘+P	
HIT 1	S
小18(6),14(4) 中19(7),15(4) 大20(8),16(4)	
△ ▽	空中○



→↓↘+PP		
HIT 7	ES	1
6(2)×7		
△ ▽	空中○	

デモンクレイドル（ダッシュ）



ダッシュ中→↓↘+P	
HIT 1	S
小18(6),14(4) 中19(7),15(4) 大20(8),16(4)	
△ ▽	空中○



ダッシュ中→↓↘+PP		
HIT 7	ES	1
6(2)×7		
△ ▽	空中○	

カオスフレア



↓↘→+P	
HIT 1	S
小中大すべて 12(6)	
△ ▽	空中○



↓↘→+PP		
HIT 1	ES	1
16(9)		
△ ▽	空中○	

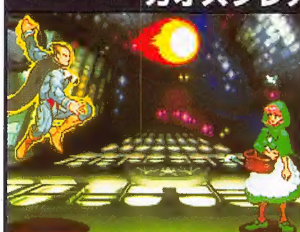
解説

飛び道具のカオスフレアはグラフィックが火の玉からコウモリに変更され、ヒットするとコウモリが食らいつき相手を固めるようになった。相手の対応次第では回復されることもあるが、状況によってはカオスフレア→ダッシュデモンクレイドルといった連続技も狙うことができるぞ。またこのカオスフレアは空中でも撃つことができるが、こちらに特筆すべき効果はない。単なる空中飛び道具と考えていいだろう。ES版は1ヒットだがコウモリが食いつく回数が増え、威力と相手を固める時間が長くなっている。

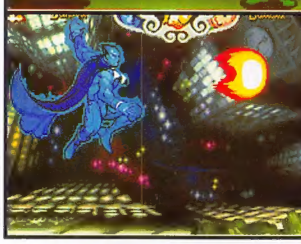
いわゆる昇龍拳系の攻撃であるデモンクレイドル。セイヴァーではノーマル・ダッシュ・ES版のすべてが空中ガード可能といった弱体化を受けた。しかし攻撃判定の発生は相変わらず早いので、GC技としては十二分の強さを発揮するぞ。

バットスピンは消えるまでのスキが大きくなったが、全体的にスピードアップしたため非常に扱いやすくなっている。ボタンによって移動距離が変わるこの技は、相手の足元を狙うことでスキをなくすことができるので、攻めの起点として使っていくのもいいだろう。ES版はヒット数が増えて着地のスキもないといったメリットを持っているが、ガードされるとGCの的となるので注意すること。

カオスフレア（空中）



ジャンプ中↓↘→+P	
HIT 1	S
小中大すべて 12(6)	
△ ▽	空中○



ジャンプ中↓↘→+PP		
HIT 1	ES	1
16(9)		
△ ▽	空中○	

バットスピン



↓↙←+K		
HIT 3	S	
7(2)×3		
△ ▽ 空中○		



↓↙←+KK		
HIT 10	ES	1
1発につき4(2) 最大10HIT		
△ ▽ 空中○		

バットスピン（空中）



ジャンプ中↓↙←+K		
HIT 3	S	
7(2)×3		
△ ▽ 空中○		



ジャンプ中↓↙←+KK		
HIT 10	ES	1
1発につき4(2) 最大10HIT		
△ ▽ 空中○		

デモンクレイドル（ガードキャンセル）



→↓↘+P		
HIT 1	S	
小18(6),14(4) 中19(7),15(4) 大20(8),16(4)		
△ ▽ 空中○		



→↓↘+PP		
HIT 7	ES	1
6(2)×7		
△ ▽ 空中○		

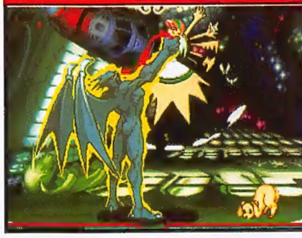
EX必殺技

デモンビリオン



↓→↘+KK		
HIT 16	EX	1
コウモリ1匹 3(1)		
△ ▽ 空中○		

ミッドナイトブリス



↓→↘+PP		
HIT	EX	1
吸い取り1(0) フィニッシュ16(9)		
ガード不能		

ミッドナイトプレジャー



小P中P→中K中K		
HIT 12	EX	2
かみつき2(0)×8 +4(2)+9(4) +4(2)+10(6)		
ガード不能		

ダークフォース

ダークサイドマスター





PK

ダメージ：コウモリ1匹につき5(1)

EX必殺技解説

ミッドナイトブリスとは前方にホバーして相手をキャッチし、相手を美女（？）に変化させてから精気を吸い取るといったガード不能技のことである。この技のコマンドは前作のミッドナイトプレジャーと同じものだが、ミッドナイトプレジャーと比較すると移動スピードが遅い、ダウン攻撃を狙えないといった欠点が挙げられる。跳び込み直後や起き攻めなど、出来るだけ相手に密着した状態で使用することが有効活用の秘訣だ。

無数のコウモリに変身して前方へ突進するデモンビリオン。この技はコマンドを入力した後、一瞬無敵状態になる。ただし硬化時間が非常に長いので、ガードされると手痛い反撃を受けることは確実。相手が手を出すところを狙うように繰り出すことがセオリーだ。

ハンターから継承されたEX技のミッドナイトプレジャー。このガード不能技はミッドナイトブリスよりも移動速度が速く、ヒット後ダウン攻撃を狙うことができるといったメリットを持っている。ただしコマンドと必要ゲージ数（2ゲージ必要）が変更されたので注意すること。ちなみにコマンドは『小P・中P・→・中K・中K』となっているが、しゃがみ状態から『小P・中P・↘・中K・中K』という入力でも出すことができる。こちらのほうが実戦的なのでぜひマスターしてほしい。

ダークフォース解説

デミトリのダークフォースは2匹のコウモリをオプションにつけるダークサイドマスター。これはデミトリが攻撃を繰り出すたびに、コウモリが連動して攻撃するというもの。連動する対象は通常技各種にデモンクレイドル、バットスピン。これらの攻撃を繰り出すと、その攻撃判定発生位置に向かってコウモリが飛んでいくようになっている。

さてこのダークフォースはチェーンを決めることができれば強烈な威力を発揮するが、相手がガードに徹した場合はほとんど効果を発揮することができない。そこでガード不能技の併用を考慮して使用することを薦めたい。


VAMPIRE SAVIOR
Gallon
ガロン

通常技データ

★通常技データの見方

ダメージの項目にある数値は、左側が蓄積ダメージを、右側のカッコ内のものが回復ダメージを表しています。

通常技の遠距離／近距離切り替え間合いや、投げ技の投げ間合いの単位はdotです。また、根性値と防御力は、デミトリを基準（0）としています。

表内の数値はランダム要素を含んでいるため、実際のゲーム中は必ずしも数値通りになるとは限りません。

表内の「C」は、○が必殺技でキャンセル可能な技、×はキャンセル不可の技です（ボタン順押し系のEX必殺技は、例外的に全通常技に対して○）。

攻撃種類	技名	攻撃力	ガード	C	遠近切り替え
立ち小パンチ(近)	スイフトゲイル	4(4)	上/下	○	
立ち小パンチ(遠)	スイフトゲイル	4(4)	上/下	○	
立ち中パンチ(近)	ダークトゥース	11(6)	上/下	○	52
立ち中パンチ(遠)	ブルータルフィスト	10(6)	上/下	○	
立ち大パンチ(近)	フィアーハウンド	14(7)	上/下	X	32
立ち大パンチ(遠)	リーサルスタブ	13(7)	上/下	X	
立ち小キック(近)	ヴァーチカルトルネード	5(3)	上/下	○	36
立ち小キック(遠)	ウルフキック	4(4)	上/下	○	
立ち中キック(近)	サッドネスウインド	11(7)	上/下	○	
立ち中キック(遠)	サッドネスウインド	11(7)	上/下	○	
立ち大キック(近)	レイジングハック	14(8)	上/下	X	36
立ち大キック(遠)	ヴェイパーフラッシュ	4(2)+5(3)+6(4)	上/下	X	
しゃがみ小パンチ	ロークランチ	4(4)	下	○	
しゃがみ中パンチ	トライデントネイル	10(6)	上/下	X	
しゃがみ大パンチ	フレイムファング	13(8)	上/下	X	
しゃがみ小キック	ウルフレッグ	4(3)	下	○	
しゃがみ中キック	スナールレッグ	9(7)	上/下	○	
しゃがみ大キック	ウィルダネスラウンダー	10(8)	下	X	
ジャンプ小パンチ	フライハウンド	4(4)	上	○	
ジャンプ中パンチ	タスクヴァイス	10(6)	上	○	
ジャンプ大パンチ	クロスクリーブ	13(8)	上	X	
ジャンプ小キック	テリブルエッジ	4(4)	上	○	
ジャンプ中キック	テリブルフライ	9(7)	上	○	
ジャンプ大キック	バイオレンスランサー	12(9)	上	X	
レバー⬇+KKK	クイックムーブ	0			

攻撃種類	技名	攻撃力	投げ間合い
通常パンチ投げ(敵の近くで⬅or➡+中Por大P)	ラピッドクランチ	14(8)	36
通常キック投げ(敵の近くで⬅or➡+中Kor大K)	キャニオンラウンダー	14(8)	36
空中投げ(空中の敵近くで⬆⬇以外+中Por大P)	キャニオンフライヤー	15(8)	横35,縦71

防御力	−1

根性値	0

根性値がかかり始める残り体力	30ドット


すべての起点となる、しゃがみ小P。リーチの長い下段攻撃だ。


横方向はもちろん、斜め上にも強い下中P。


これにキャンセルをかけてクイックムーブ。地上戦の要だ。

【ガロンの真髄は地上戦】

ジャンプ攻撃が強力なこの作品のシステムは、跳び込みからの攻めがやりやすいガロンにとって非常に有利に働く。

「ガロンは空中からの攻撃が強い」とよくいわれるが、実はこのキャラの真髄は地上戦にある。前進、後退のすばやさ、リーチが長く判定が強い通常技、前作より距離が短くなり使いやすくなったダッシュ攻撃、セイヴァーからあたらしく追加された移動技「クイックムーブ」…。これらの優れた特性は、地上戦でその効果を発揮するのである。

ここでは、攻略本文に入るまえの下準備として「使える地上通常技」を見ていくことにしよう。

まず地上戦で最も活用するのが「しゃがみ小P」。リーチの長さや出の速さ、その低い姿勢によるやられ判定の小ささなど、どれをとってみても非の打ち所がない。さらに判定が下段攻撃なので、相手のガード方向をしゃがみに限定できるのも大きな魅力だ。

つぎに、ガロン最強の通常技ともいえる「しゃがみ中P」も重要。地上で相手の技とぶつかっても、まず打ち負けることがないというほど強力。また外見どうりに斜め上方向に技が向いているので、相手のダッシュやジャンプを止めるのに最適だ。「困ったらこれを出せ!!」といえるほど万能なので咄嗟のときすぐ押せるように、常に中Pボタンの上に指を添えておきたい。

目立たないが「立ち中P」と「しゃがみ中K」は連繋に欠かせない存在だ。両方とも必殺技でキャンセルがかかるので、ここからビーストキャノンやクイックムーブに繋げるのに使おう。特に中の通常技キャンセルクイックムーブは、その後に動けるようになるのが両者とも同時だ。そこからの動きのバリエーションを何通りか持っておいて、使い分けていこう。

特殊技

ストライクウルフ



相手ダウン時↑+(P)or(K)		
HIT 1	S	
0(5)		
追い打ち		



相手ダウン時↑+(P)(P)or(K)(K)		
HIT 2	ES	1
0(6)+1(7)		
追い打ち		

必殺技

ワイルドサーキュラー



→↘↓↙←+中(K)or大(K)		
HIT 1	S	
19(8)		
投げ		



→↘↓↙←+(K)(K)		
HIT 1	ES	1
22(9)		
投げ		

ビーストキャノン（地上）



↓↘→+(P)		
HIT	S	
小中大すべて 11(8)		
△ ▽ 空中○		



↓↘→+(P)(P)		
HIT	ES	1
11(8) 専用コンボ修正値26		
△ ▽ 空中○		

※ビーストキャノンは、発動後レバー+(P)ボタンで追加技（方向転換）を出すことが可能。

ビーストキャノン（対空）



→↓↘+(P)		
HIT	S	
小中大すべて 11(8)		
△ ▽ 空中○		



→↓↘+(P)(P)		
HIT	ES	1
11(8) 専用コンボ修正値26		
△ ▽ 空中○		

※ビーストキャノンは、発動後レバー+(P)ボタンで追加技（方向転換）を出すことが可能。

ビーストキャノン（空中）



空中で↓↘→+(P)		
HIT	S	
小中大すべて 11(8)		
△ ▽ 空中○		



空中で↓↘→+(P)(P)		
HIT	ES	1
11(8) 専用コンボ修正値26		
△ ▽ 空中○		

※ビーストキャノンは、発動後レバー+(P)ボタンで追加技（方向転換）を出すことが可能。

解説

●ガロンは通常技や姿勢によるやられ判定の小ささといった面で恵まれているものの、必殺技となるとほとんど性能の良いものがない。ビーストキャノンは、硬直が大きいのが最大の欠点。攻撃の判定自体は強いので相手に当てさえすれば問題ないのだが、ガードの堅い相手に対しての多用は危険だ。

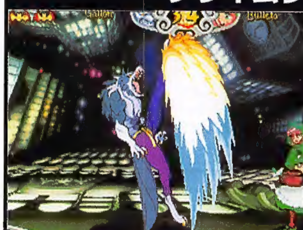
クライムレイザーは、前作までは完全無敵時間のおかげで対空技として機能した。しかし今回は無敵が一切無いので特定の相手にしか使う機会がない。せめて「空中ガードされない部分」があれば無敵時間がなくても使えたのだが…。

ミリオンフリッカーにはパワーアップされたところがある。連打していれば、技を持続させることができるのだ。しかし前作よりもやられの判定が大きくなっているので、打ち負けることも多い。ガードされた場合は反撃は受けないものの、相手の方が先に動けてしまうので連繋には向いていない。

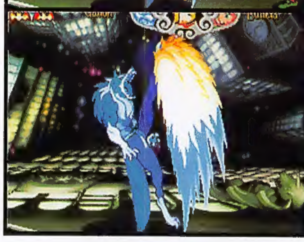
コマンド投げのワイルドサーキュラーは技後に追い打ちできなくなったが、その強さは健在。通常投げと違って受け身を取られないという利点の反面、相手をつかむまでが1割り込み遅い。

ここまで見て分るとおり、ガロンの必殺技はパッとしないものが多い。「必殺技は連繋のアクセント」程度に考えておいたほうが無難だろう。

クライムレイザー



↓↑+(K)		
HIT 1	S	
小16(6),11(4) 中17(7),12(4) 大18(8),13(4)		
△ ▽ 空中○		



↓↑+(K)(K)		
HIT 3	ES	1
16(5)+8(3)+8(3)		
△ ▽ 空中○		

ミリオンフリッカー



↓↙←+P連打		
HIT	S	- -
小中大すべて 5(4)×4		
△▽	空中○	



↓↙←+PP		
HIT	ES	1
4(3)×6or7		
△▽	空中○	

ビーストキャノン（ガードキャンセル）



→↓↘+P		
HIT	S	-
11(8)		
△▽	空中○	



→↓↘+PP		
HIT	ES	1
11(8) 専用コンボ修正値26		
△▽	空中○	

※ビーストキャノンは、発動後レバー+Pボタンで追加技（方向転換）を出すことが可能。

EX必殺技

ドラゴンキャノン



←↙↓↘→+KK		
HIT 3	EX	1
8(5)×3		
△ ▽	空中○	

モーメントスライス



小P中P→小K中K		
HIT 2	EX	1
2(1)+28(7)		
△ ▽	空中○	

解説

●ドラゴンキャノン

2匹の炎龍を呼び寄せ、クロスしながら敵に突進させるEX技。前作とはグラフィックが変わったが、技後の硬直が長くなった以外は性能的にはあまり変わっていない。真ガロンでこの技を使うと、グラフィックが前作の巨大な炎龍1匹のものになる。ただし、性能はまったく同じである。

コマンド成立から炎龍が出現するまで時間がかかるが、炎龍の姿が見えていさえすればそのあとにガロン本体が攻撃を受けても消えないようになっている。このため、相打ちOK的な使い方も可能だ。

●モーメントスライス

セイヴァーから追加された新EX技。相手に爪を突き立てたのち、思いっきり上に引き裂いて相手を両断してしまう。引き裂かれてダウンしている相手に追い打ちは入らない。

この技は打撃扱いなので、通常技からキャンセルで繋げて連続技に導入するといい。しかもコマンドがいわゆるダークネスイリュージョン系の「ボタン順番押し」系なので、地上のすべての通常技にキャンセルをかけることができる。

この性質を利用して、しゃがみながらコマンドを入力すれば下小P→下中Pのチェーンキャンセルから3ヒットの連続攻撃になる。

ダークフォース

ミラージュボディ





PK	分身の攻撃力は本体の25%

●ミラージュボディ

前作でのEX必殺技であるミラージュボディは、ダークフォースとして設定されている。この技は自分の幻影を2体出現させ、本体をトレースした攻撃を行なわせる。

今回のガロンが相手に大ダメージを与えるには、この技を置いてほかにはない。ここからダッシュ大P、または下小Pからのコンボの2択は一発逆転を可能とする、まさにガロンのファイナルウエポンである。

唯一の欠点は、ダークフォースタイマーがほかのキャラよりも短いということだけだ。

VAMPIRE SAVIOR

Zabel

ザベル・
ザロック



通常技データ

★通常技データの見方

ダメージの項目にある数値は、左側が蓄積ダメージを、右側のカッコ内のものが回復ダメージを表しています。

通常技の遠距離／近距離切り替え間合いや、投げ技の投げ間合いの単位はdotです。また、根性値と防御力は、デミトリを基準（0）としています。

表内の数値はランダム要素を含んでいるため、実際のゲーム中は必ずしも数値通りになるとは限りません。

表内の「C」は、○が必殺技でキャンセル可能な技、×はキャンセル不可の技です。

攻撃種類	技名	攻撃力	ガード	C	遠近切り替え
立ち小パンチ(ノーマル)	マッドフェイス	4(4)	上/下	○	
立ち小パンチ(レバー前)	マッドピック	3(3)	上/下	○	
立ち中パンチ(ノーマル)	マッドチョップ	11(6)	上/下	○	
立ち中パンチ(レバー前)	マッドカッター	9(6)	上/下	X	
立ち大パンチ(ノーマル)	ボーンソード	7(3)+9(4)	上/下	X	
立ち大パンチ(レバー前)	トキシックボーン	4(3)+5(4)+6(5)	上/下	X	
立ち小キック(ノーマル)	ヘルアンクル	4(3)	上/下	○	
立ち小キック(レバー前)	ヘルエッジ	3(3)	上/下	X	
立ち中キック(ノーマル)	ヘルマスク	10(6)	上/下	○	
立ち中キック(レバー前)	ヘルシャウト	9(6)	上/下	X	
立ち大キック(ノーマル)	ヘルバズソー	6(3)×3	上/下	X	
立ち大キック(レバー前)	ヘルチェインソー	12(8)	上/下	X	
しゃがみ小パンチ	マッドニードル	3(4)	上/下	○	
しゃがみ中パンチ	マッドナイフ	10(6)	上/下	○	
しゃがみ大パンチ	ボーントラップ	13(8)	上/下	X	
しゃがみ小キック	ヘルスリップ	3(3)	下	○	
しゃがみ中キック	ヘルウォーク	9(6)	下	○	
しゃがみ大キック	ヘルグラインダー	10(8)	下	X	
ジャンプ小パンチ	マッドスティック	5(4)	上	○	
ジャンプ小P(レバー下)	マッドダガー	4(3)	上	○	
ジャンプ中パンチ	マッドスタッフ	11(7)	上	○	
ジャンプ中P(レバー下)	マッドブローバ	9(7)	上	○	
ジャンプ大パンチ	ボーントライデント	14(8)	上	X	
ジャンプ大P(レバー下)	ボーンハルバード	12(8)	上	X	
ジャンプ小キック	ヘルビート	4(4)	上	○	
ジャンプ小K(レバー下)	ラウドネススクリュー	8(8)	上/下	X	
ジャンプ中キック	ヘルスピア	10(7)	上	○	
ジャンプ中K(レバー下)	ラウドネススクリュー	8(8)	上/下	X	
ジャンプ大キック	ヘルブレイナー	5(3)×3	上	X	
ジャンプ大K(レバー下)	ラウドネススクリュー	8(8)	上/下	X	
空中で⬅⬅or➡➡	空中ダッシュ	0			

攻撃種類	技名	攻撃力	投げ間合い
通常パンチ投げ(敵の近くで⬅or➡+中Por大P)	マーダラービート	一回につき2(2)	36
通常キック投げ(敵の近くで⬅or➡+中Kor大K)	デッドリーカタパルト	15(7)	36
空中投げ(空中の敵近くで⬆⬇以外+中Por大P)	エアカタストロフ	13(7)	横35,縦66

防御力	−1

根性値	−2

根性値がかかり始める残り体力	38ドット

ザベルの通常技で特筆すべきはレバー技の存在。レバーを前に入れて出すことで、立ち技がすべて、リーチが伸びるようになる。立ち技に関しては他キャラの２倍のバリエーションを持つわけで、より多彩な攻めが可能ということになる。

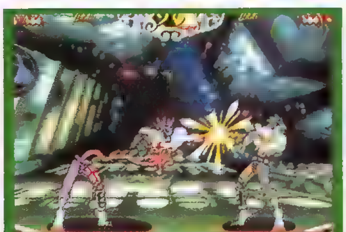
レバー技の中で比較的使用頻度が高いのは中パンチ。リーチも長く出も早い。開幕の一手目としてもいい選択だ。とはいえあくまでこれは牽制技。相手に接近するまでのつなぎと考えよう。

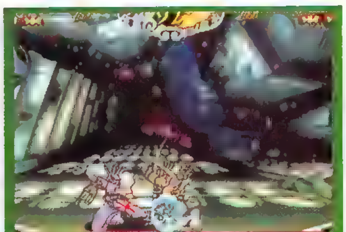
接近戦で最も重宝するのは小足払い。カタメ、コンボの起点として欠かせない技といえる。他にの中パンチ（立ち・しゃがみともに。レバーなし）も早いので使える。

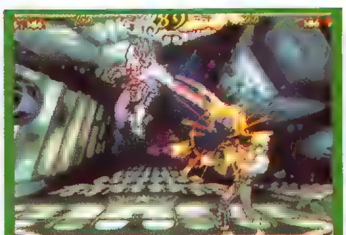
大足払いは、判定が低くなるが、慣性というか、要はスキがあるので使い方に注意。至近距離ではガード後に反撃されてしまうので少し間合いを離して使おう。

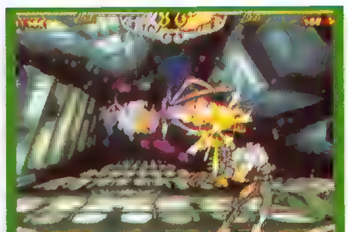
対空技としては立ち、しゃがみ大パンチ、立ち大キックの３種の技が適している。ただしどれも出が遅いので早め早めを意識して使おう。

ジャンプ技は、レバー下中パンチと大キックをメインに。そして忘れてはならないのがレバー下＋キックの虫ドリル。基本はスキがほとんどない小だが、空中ダッシュからならどれで出してもスキがなくなる。なお、空中ダッシュ大ドリルのみキャンセル可能だ。


今回このレバー小パンチにキャンセルがかかる。


接近戦ではまず小足、そして低空ダッシュやダッシュからカタメに入るのだ。


ジャンプ技はレバー下中パンチが使いやすい。空中ダッシュから大キックもいい。

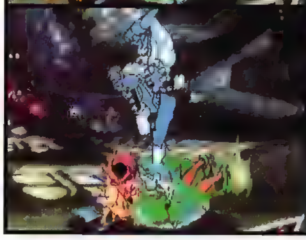

[illegible]とラウドネススクリュー。

特殊技

スカルジャベリン



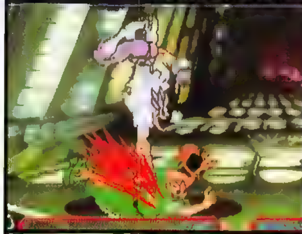
相手ダウン時↑+(P)or(K)		
H3T	S	―
0(2)×3		
追い打ち		



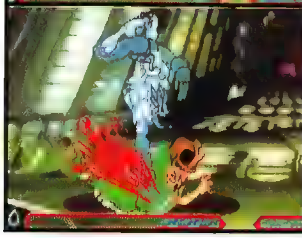
相手ダウン時↑+(P)(P)or(K)(K)		
H6T	ES	1
0(2)×6		
追い打ち		

必殺技

スカルバニッシュ

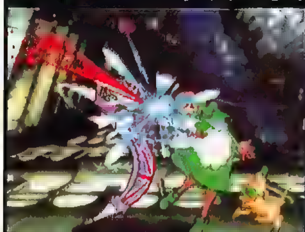


→↘↓↙←+中(P)or大(P)		
H3T	S	―
12(4)+(4(2)×2)		
投げ		

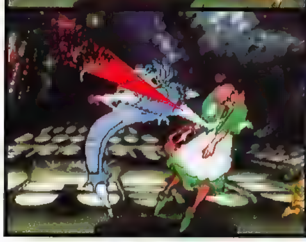


→↘↓↙←+(P)(P)		
H4T	ES	1
13(4)+(4(2)×3)		
投げ		

デスハリケーン



↓↙←+(K)		
H1T	S	―
小中大すべて 16(6)		
△▽　空中○		

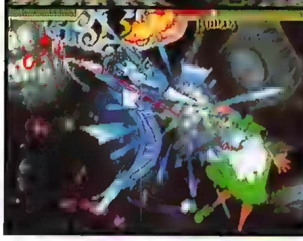


↓↙←+(K)(K)		
H3T	ES	1
8(5)×3		
△▽　空中○		

デスハリケーン（空中）



↓↙←+(K)		
H1T	S	―
小中大すべて 16(6)		
△▽　空中○		



↓↙←+(K)(K)		
H3T	ES	1
8(5)×3		
△▽　空中○		

解説

●デスハリケーン
プロペラ状に変形して、上昇する技（空中は下降軌道）。発生が早く、相手の連携に割り込むのに適している。ガードされるとチェーンコンボを決められてしまうので注意。空中版は大以外地上の相手には当たらない。

●スカルスティング
垂直に跳んで、足を丸ノコに変形させて急降下する多段技。前作よりもＧＣされやすくなっているので多用は禁物。ヒット後はリーチのある小、中技につながる。今回可能になったレバー小パンチ→デスボルテージにつなぐもよし。

●ヘルズゲート
押したボタンに対応した位置にワープする。消えるまでは完全無敵だが、出現時にスキがある。相手のラッシュ回避に絶大な効果があるが、使うタイミングがパターン化しないように心掛けたい。

●デスフレーズ
ギターを鳴らし、その音波でダメージを与えるＧＣ専用技。リーチは見た目より短く、また対空にならないなど意外に使いにくい。ＥＳ版は体当たりの追加攻撃あり。

●スカルバニッシュ
相手をつかんで頭から叩きつけるコマンド投げ技。ダメージが高く、特にＥＳ版はデスボルテージに匹敵するほどだ。ダッシュから、ドリルヒット後の着地などに積極的に狙っていこう。

デスフレーズ（ガードキャンセル）

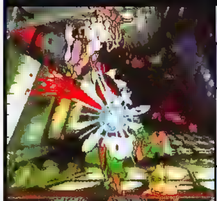


→↓↘+(K)		
H1T	S	―
小中大すべて 14(10)		
△ ▽　空中○		



→↓↘+(K)(K)		
H2T	ES	1
16(10)+10(8)		
△ ▽　空中○		

スカルスティング

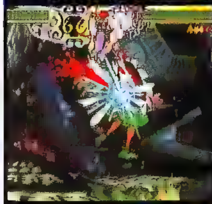


↓↑+K	
HIT	S
1発につき 5(1)	
△	空中○



↓↑+KK		
HIT	ES	1
1発につき 4(1)		
△	空中○	

スカルスティング（空中）

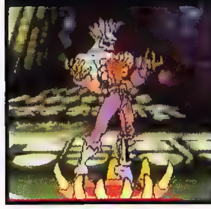


ジャンプ中↓↑+K	
HIT	S
1発につき 5(1)	
△	空中○



ジャンプ中↓↑+KK		
HIT	ES	1
1発につき 4(1)		
△	空中○	

ヘルズゲート



←↙↓↘→+K		
HIT		−
――――		
特殊動作		

解説

●イービルスクリーム

剣状の骨（？）を真横に突き出し、相手に当たれば引き寄せて電撃をくらわせる二段攻撃。非常に長いリーチを誇るが、単体で狙うことはまずない。というのも空中の相手に当たっても落とすだけで引き寄せず（スーパーアーマー系ＤＦ中の相手も同様）、ほとんどダメージはなく、しゃがんだ相手には空振りすることも多いからだ。

この技の主な狙いは連続技。小技の連打や中技からつなぐげることができる。デスボルテージに比べてコマンドが簡単なのが強み。

●デスボルテージ

デスハリケーンの電撃バージョン。連続技はもちろん、返し技や奇襲など汎用性が高く、ゲージの使い道の主となる技だ。デスハリケーンと同じく空中から出すこともできる。

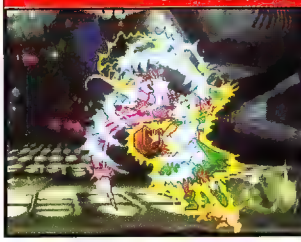
●ヘルダンク

相手の位置をサーチして、ル・マルタが食いつきゴールに変化、バスケットボールにした相手をザベルがダンクする技。

ホーミング性能は高いが発動のタイミングは遅く、意表を突いて使っても余裕でジャンプで回避されてしまう。飛び道具を持った相手や着地に置く形にするなど、工夫しないとまず決まらない。そのかわりダメージはかなり高いので、バレッタのクールハンティングなど、確定状況には確実に決めたい。

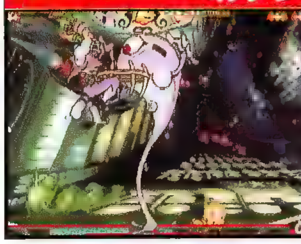
EX必殺技

デスボルテージ



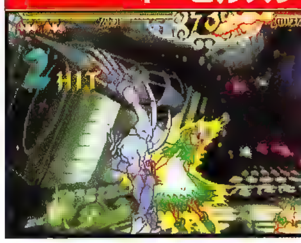
→↘↓↙←+KK		
HIT	EX	1
28(15)		
△ ▽	空中○	

ヘルダンク



→↓↘+PP		
HIT	EX	1
31(10)		
ガード不能		

イービルスクリーム

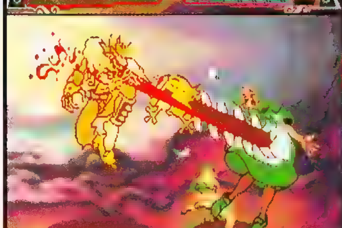


→←+PP		
2HIT	EX	2
5(3)+24(12)		
△ ▽	空中○	

ダークフォース

アルティミットアンデッド





PK

DF中の通常技数値	
立ち&しゃがみ小攻撃	3(1)×3
立ち&しゃがみ中攻撃	5(1)×5
立ち&しゃがみ大攻撃	12(5)+10(3)
ジャンプ小攻撃	6(2)
ジャンプ中攻撃	3(3)×3
ジャンプ大攻撃	12(5)+10(3)

DF中のガードキャンセル数値					
→↓↘+K			→↓↘+KK		
HIT	S		HIT	ES	1
20(12)			16(6)		
△ ▽	空中○		△ ▽	空中○	

ザベルのダークフォース、アルティミットアンデッドは、発動すると残忍な殺人鬼へ変身、必殺技と投げ技が封印されるが、そのかわりに通常技が多段ヒットするようになる。

特徴的なのはダッシュで、弧を描く非常に早いものになる。空中ダッシュも可能だが、こちらは通常時と同じものになっている。

なお、必殺技は封印されると書いたが、例外的にガードキャンセル技は出すことができる。ダークフォース時のＧＣ技は、リーチはかなり短いがダメージは高いので狙って損はない。ＥＳ版のＧＣもあるが、ダメージはほとんど変わらないのでこちらは無視。

VAMPIRE SAVIOR

Victor

ビクトル・フォン・ゲルデンハイム



通常技データ

★通常技データの見方
ダメージの項目にある数値は、左側が蓄積ダメージを、右側のカッコ内のものが回復ダメージを表しています。
通常技の遠距離／近距離切り替え間合いや、投げ技の投げ間合いの単位はdotです。また、根性値と防御力は、デミトリを基準（0）としています。
表内の数値はランダム要素を含んでいるため、実際のゲーム中は必ずしも数値通りになるとは限りません。
表内の「C」は、○が必殺技でキャンセル可能な技、×はキャンセル不可の技です。

攻撃種類	技名	攻撃力	ガード	C	遠近切り替え
立ち小パンチ(近)	ジェントルファン	5(4)	上/下	○	
立ち小パンチ(遠)	ジェントルファン	5(4)	上/下	○	
立ち中パンチ(近)	ヘビーヒット	13(7)、Ⓔ11(6)	上/下	×	64(80)
立ち中パンチ(遠)	ヘビーグリップ	12(6)、Ⓔ10(5)	上/下	×	
立ち大パンチ(近)	ミリオンプレッシャー	16(9)、Ⓔ13(8)	上/下	×	64(80)
立ち大パンチ(遠)	ストロングアーム	15(8)、Ⓔ12(7)	上/下	×	
立ち小キック(近)	ボトムフリック	5(5)	上/下	○	32(48)
立ち小キック(遠)	モンスタータップ	5(4)	上/下	○	
立ち中キック(近)	ボトムプレス	13(8)、Ⓔ11(6)	上/下	×	64(80)
立ち中キック(遠)	モンスターレッグ	12(7)、Ⓔ10(5)	上/下	×	
立ち大キック(近)	ボトムスラム	17(9)、Ⓔ13(8)	上/下	×	64(80)
立ち大キック(遠)	ビクトルクラッシュ	15(8)、Ⓔ12(7)	上/下	×	
しゃがみ小パンチ	メガエルボー	5(4)	上/下	○	
しゃがみ中パンチ	メガストラグル	12(6)、Ⓔ10(5)	上/下	×	
しゃがみ大パンチ	ギガンテスアッパー	15(8)or14(8)、Ⓔ11(7)	上/下	×	
しゃがみ小キック	メガエクササイズ	4(4)	下	○	
しゃがみ中キック	メガスライド	11(6)、Ⓔ10(5)	下	×	
しゃがみ大キック	ビクトルハンマー	12(8)、Ⓔ11(7)	下	×	
ジャンプ小パンチ	メガチョップ	5(4)	上	×	
ジャンプ中パンチ	バンディットストライク	12(6)	上	×	
垂直ジャンプ大パンチ	アースシェイクナックル	16(8)	上	×	
斜めジャンプ大パンチ	ダブルメテオナックル	13(7)	上	×	
ジャンプ小キック	メガフライ	5(4)	上	×	
ジャンプ中キック	メガアクス	11(7)	上	×	
ジャンプ大キック	ギガンテスフット	14(8)	上	×	
レバー⬇+KKK	ミニマムステップ	0			

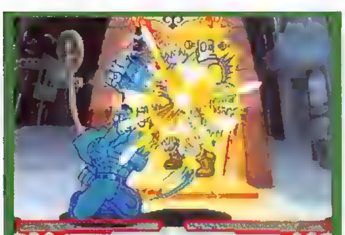
※遠近切り替えのカッコ内の数字は、ダッシュ時のものです。　※表内にある「Ⓔ」のついた数字は、電撃付きの状態のものです。

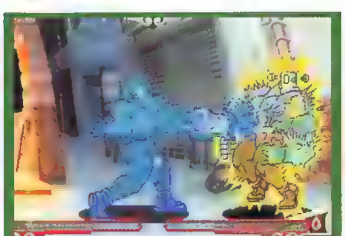
攻撃種類	技名	攻撃力	投げ間合い
通常中パンチ投げ(敵の近くで⬅or➡+中P)	メガストラングル	2(2)×6	39
通常大パンチ投げ(敵の近くで⬅or➡+大P)	ジョースラッガー	2(2)×6	39
通常キック投げ(敵の近くで⬅or➡+中Kor大K)	ボトムグリップ	16(8)	39
空中投げ(空中の敵近くで⬆⬇以外+中Por大P)	メガスルー	15(8)	横38,縦87

防御力	2

根性値	0

根性値がかかり始める残り体力	28ドット


電撃技で最も強力なのが、コレ。空中で当てたらウハウハ。


立ち電大パンチは、画面端でその効果を発揮する。


立ち中キックと立ち中パンチとでは、僅かにキックのほうが長い。

ビクトルをビクトルたらしめていると言っても過言でないのが、ボタン押しっ放しによる電気通常技である。電気を宿すことで、いったいどういう効果が得られるのか？

まず、電気が体を覆うことで、リーチが出てくる。加えて判定が強く大きくなるので、チェーンコンボの段数を増やす時などは必須だ。

さらに、これが最も重要なのだが、電気技がヒットすると一定時間相手がしびれているため、普通の通常技をヒットさせたときよりも有利な状況に立てる。

では逆に欠点はと言うと…。出ている時間が長いので、ガードされるぐらいなら、一応削れるしまだいいが、すかされたりすると余裕で硬化中に攻撃を受けてしまう。また、これはそんなに気にする必要はないが、同じ技でも電気をつけているといないとでは、つけていないほうが威力が高い。ま、前作からやっている人なら言わずもがなだが…。

これら長所と短所を理解できたら、重要視しておくべき電撃通常技を確認しておこう。

とりあえず最重要なのは、間違いなくしゃがみ大パンチ。この技は地上で、相手の突進に置いとくように使ってもそれなりに有効だが、やはり対空技として使っていくのが最も効果的。性能も悪くないし、なんと言ってもその後極めて有利な状況に立てる。

次にくるのが立ち大パンチで、これも画面端ならヒット後イニシアチブがとれて強力。通常技の中で一番リーチのある技でもあるが、それ単体で使うのは遠距離に限定し、中間距離では立ち中キックか中パンチにチェーンを掛けて使うようにしよう。

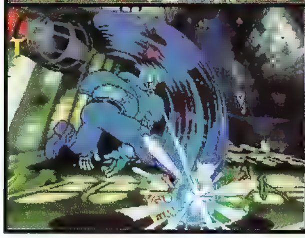
その他に大足払いなども電撃ならではの特典があるが、立ち大キックだけは…。

特殊技

ビクトルフィンガー

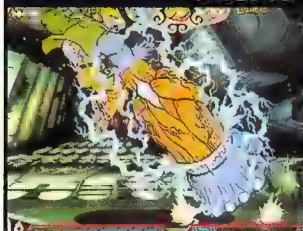


相手ダウン時↑+(P)or(K)		
HIT 1	S	--
0(9)		
追い打ち		

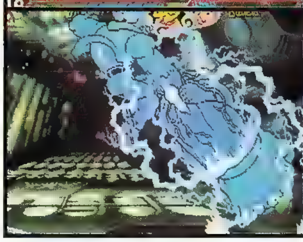


相手ダウン時↑+(P)(P)or(K)(K)		
HIT 3	ES	1
0(4)×2+2(10)		
追い打ち		

メガステイク



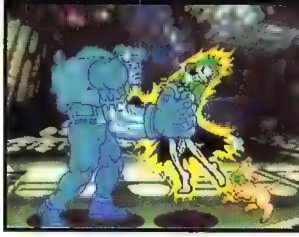
↓ため↑+(P)		
HIT 1	S	--
小20(6)、中21(6)、大22(6) 追い打ち時すべて16(8)		
△▽ 空中○		



↓ため↑+(P)(P)		
HIT 3	ES	1
11(5)×3 追い打ち時16(6)×3		
△▽ 空中○		

必殺技

メガショック



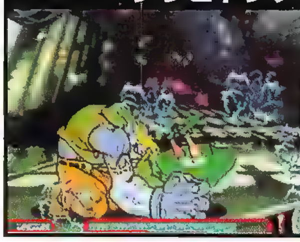
↓↘→+(K)		
HIT	S	--
1回につき2(2)		
投げ		

メガスパイク



レバー1回転+(P)		
HIT 2	S	--
12(8)×2		
投げ		

グラビトンナックル

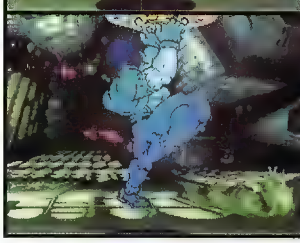


通常P投げ後↓↑+(P)		
HIT 1	S	--
12(8)		
投げ		

ギガバーン（含ガードキャンセル）



→↓↘+(K)		
HIT 1	S	--
小17(5),13(5) 中18(6),14(5) 大19(7),15(5)		
△ ▽ 空中○		



→↓↘+(K)(K)		
HIT 3	ES	1
10(4)×3		
△ ▽ 空中○		

解説

●メガフォーリッド

前作のギガハンマー＋バスター割る2といった感じで、上方向にも下方向にもそこそこ強い突進技。相手の連携の途切れたところに割り込ませたり、飛び道具に合わせる（打ち消す）ように出していくのが主な使い方。ただし小さいキャラにしゃがまれると当たらない。

●メガステイク

小ジャンプしてから出るので、一応中段技。出るのが遅くガードされると確実に反撃を受けるので、打撃技としては使えない。が、ダウン攻撃になるので、そちらをメインに使っていくのが賢明。

●ジャイロクラッシュ

前作からあり基本的に使えない技としてあったが、対空性能がアップし、なおかつ必殺技なのに空中ガードされないのが魅力。早めに出しておいて、当たらないようなら出しながら下がろう。

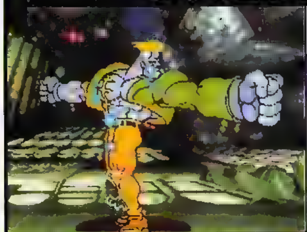
●ギガバーン

GCのコマンド統一により、前作の出しやすさ失われたのは残念なところ。しかしその分（？）ガード後の隙が少なくなり、ギガバーン→投げ技といった連携が有効になったのは大いなるプラスだ。

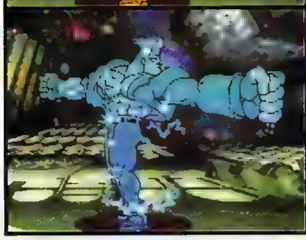
●メガスパイク

普段、ゲージがない場合の投げ技と言えば、やはりコレ。コマンド入力も難しくないので“立ち”からも出せるようにしておくといいだろう。

ジャイロクラッシュ



↓↙←+P		
HIT	S	-
小15(5) 中7(2)×3 大7(2)×4		
△ ▽ 空中×		



↓↙←+PP		
HIT 4	ES	1
8(2)×3+16(4)		
△ ▽ 空中×		

メガフォーリッド



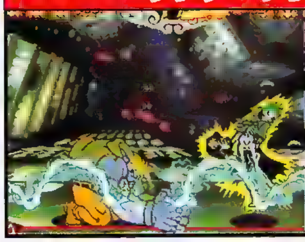
←ため→+P		
HIT 1	S	-
小18(5) 中19(6) 大20(7)		
△ ▽ 空中○		



←ため→+PP		
HIT 3	ES	1
11(4)×3		
△ ▽ 空中○		

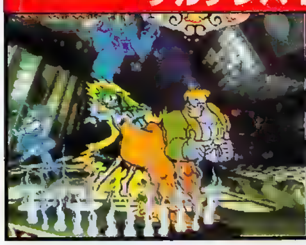
EX必殺技

サンダーブレイク



↓ため↑+KK		
HIT 1	EX	1
こぶし13(4) 電流10(8)×2		
※本文参照		

ゲルデンハイム3



レバー2回転+KK		
HIT 7	EX	2
5(2)×6+10(2)		
投げ		

解説

●サンダーブレイク

1作目からある古のEX技。一度ジャンプモーションを見せ、両手を地面に叩きつけると同時に前後に電流を走らせる。

最初のジャンプナックルと、電流とで2回攻撃判定を持っていることになるが2ヒットすることはなく、必ずどちらかしか当たらない。

威力的には電流部分のほうが高いが、空中ガードが可能。対してナックル部分は威力は劣るが、空中ガードができないのが、まぁ、特典と言えば特典だ。

しかし、ここまで説明しといてなんだが、この技はほとんど使う必要はないだろう。派手なモーションのおかげで出るのは遅いし、硬化時間もかなりある。最後の削りとかにはいいかもね。

●ゲルデンハイム3

成功すると、あのでかいケツで相手キャラを挟み、数回絞った後放り投げるコマンド投げ。

ビクトルらしいその屈辱的なモーションもさることながら、半端じゃなく高威力。新生ビクトルを使いこなすには、なくてはならない新技だ。

性質面においても、2回転という難しめのコマンドではあるが、何とメガスパイクよりも間合いが若干広い。投げ技が成立しにくいこのゲームでは、この微妙な差が対戦で少なからず影響してくるぞ。

ダークフォース

グレートゲルデンハイムS	グレートゲルデンハイムL
	
小P小Kor中P中K	大P大K
投げ：28(10)	電撃効果

ビクトルのダークフォースが2種類あるのは周知のとおり。だが、ゲージのほとんどを注ぐに値するのは、前作からある投げ技のほうである。性能的に前作から大幅に変更したところはなく、やはり通常の投げ技のように1フレームでは成立しない。よって、そうそうつかめるものではないが、今回は前ダッシュが常備されているので狙い所は決して少なくはないぞ。もう一つのゲルデンハイムは、常に電撃通常技が出せるというもの。極めて都合の悪い点というのはないが、ダッシュ技に電撃が宿せるというぐらいで、ゲージを使う割には取り立てて利点のない技である。

VAMPIRE SAVIOR

Morrigan

モリガン・アーンスランド



通常技データ

★通常技データの見方
ダメージの項目にある数値は、左側が蓄積ダメージを、右側のカッコ内のものが回復ダメージを表しています。
通常技の遠距離／近距離切り替え間合いや、投げ技の投げ間合いの単位はdotです。また、根性値と防御力は、デミトリを基準（0）としています。
表内の数値はランダム要素を含んでいるため、実際のゲーム中は必ずしも数値通りになるとは限りません。
表内の「C」は、○が必殺技でキャンセル可能な技、×はキャンセル不可の技です（ボタン順押し系のEX必殺技は、例外的に全通常技に対して○）。

攻撃種類	技名	攻撃力	ガード	C	遠近切り替え
立ち小パンチ(近)	ネックチェリッシュ	4(3)	上/下	○	36
立ち小パンチ(遠)	ディジーウィスパー	3(3)	上/下	○	
立ち中パンチ(近)	ハートピアッシング	10(6)	上/下	○	36
立ち中パンチ(遠)	ギルティーシルエット	9(6)	上/下	○	
立ち大パンチ(近)	エクスタシークライム	13(7)	上/下	X	32
立ち大パンチ(遠)	スプラッシュリビドー	13(6)	上/下	X	
立ち小キック(近)	ナイトスウィープ	3(3)	上/下	○	
立ち小キック(遠)	ナイトスウィープ	3(3)	上/下	○	
立ち中キック(近)	レッグインパルス	9(6)	上/下	X	
立ち中キック(遠)	レッグインパルス	9(6)	上/下	X	
立ち大キック(近)	ネクロディザイア	4(2)×4	上/下	X	36
立ち大キック(遠)	ディープクレシェンド	14(7)or12(7)	上/下	X	
しゃがみ小パンチ	セデュースタッチ	2(1)×2	上/下	X	
しゃがみ中パンチ	エビルウイング	9(5)	上/下	○	
しゃがみ大パンチ	ミステリアスアーク	12(8)	上/下	X	
しゃがみ小キック	サキュバスヒール	2(3)	下	○	
しゃがみ中キック	ダスクミラージュ	9(6)	下	○	
しゃがみ大キック	トワイライトループ	10(7)	下	X	
ジャンプ小パンチ	リトルギムレット	4(3)	上	○	
ジャンプ中パンチ	サプライズエッジ	10(6)	上	○	
ジャンプ大パンチ	オーガズムワイア	12(7)	上	X	
ジャンプ小キック	ハードエレクシオン	4(3)	上	○	
ジャンプ中キック	コケティッシュライン	9(6)	上	○	
ジャンプ大キック	アトラクティヴアングル	13(7)	上	X	
⬇⬆(ダッシュ中⬆でも可)	バーチカルダッシュ	0			

攻撃種類	技名	攻撃力	投げ間合い
通常パンチ投げ(敵の近くで⬅or➡+中Por大P)	ムーントレイサー	14(7)	28
通常キック投げ(敵の近くで⬅or➡+中Kor大K)	ブレストアンギッシュ	14(7)	28
空中投げ(空中の敵近くで⬅or➡+中Por大P)	セクシャルエンブレイス	16(8)	横27,縦76

防御力	−2

根性値	0

根性値がかかり始める残り体力	30ドット

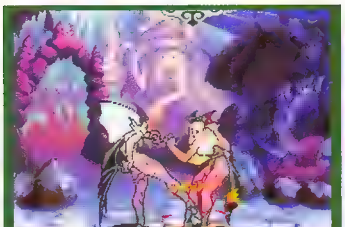
モリガンの通常技は、オーソドックスな性能を持つものが多いが、中には特異な性能を持つものもある。

●弱攻撃は、どの技もほぼ同じ攻撃力発生速度だが、例外的に立ち弱キックのみ中攻撃並みの遅さである。その代わりに連射がきき、相手にガードさせた時にはモリガンの方がかなり早く動けるようになる。実戦では、硬直差の点で有利なこの立ち弱キックと、立ちガード不能のしゃがみ弱キックをメインに使っていくことになる。

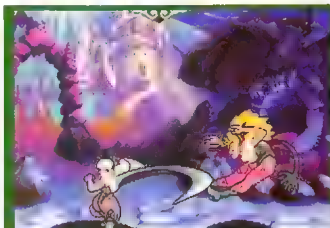
●中攻撃の中では、発生・戻りともに速い立ち中キックが使いやすい。逆に立ち中パンチ（遠・近）はリーチがあるものの速度的に難点があり、使いにくい印象をうける。また、しゃがみ中パンチは姿勢が低くなるため、カオスフレアを抜けることも可能だ。

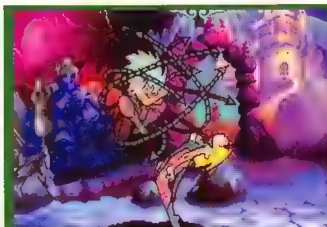
●強攻撃はどの技も発生・戻り共に遅いため、相手に跳ばれると危険だが、特殊な用途を持つものもある。特筆すべきはしゃがみ強パンチのリーチで、この技はモリガンの通常技の中で最長のリーチを誇る。また、近距離立ち強パンチも要チェックで、相当判定の強い対空兵器となってくれるが、いかんせん近距離認識間合いが狭いのが難点。

●ジャンプ攻撃はどれも使える技が揃っている。弱パンチは発生・判定の点、中キックは隙が異様に短い点、強パンチは攻撃面積の広い点、強キックは横方向へのリーチの点にそれぞれ利点がある。全て使い分けが必要だ。


立ち弱キック。ガードさせた後モリガンの優先権がかなり大きい。

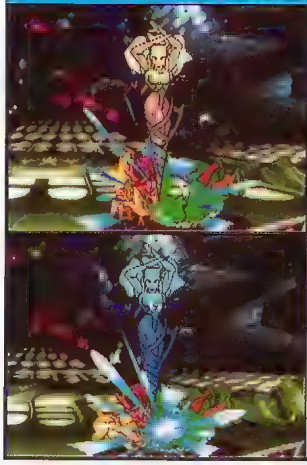

立ち中キック。リーチ・攻撃力発生共にますますの性能を持つ。


しゃがみ強パンチ。地上技の中で最長のリーチを誇る。


ジャンプ強パンチ。攻撃面積の広さを上手く使っていきたい。

特殊技

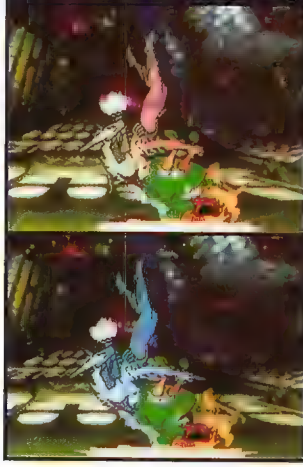
シェルピアス



相手ダウン時↑+ⓅorⓀ		
HIT 4	S	
0(2)×4		
追い打ち		
相手ダウン時↑+ⓅⓅorⓀⓀ		
HIT 8	ES	1
0(2)×8		
追い打ち		

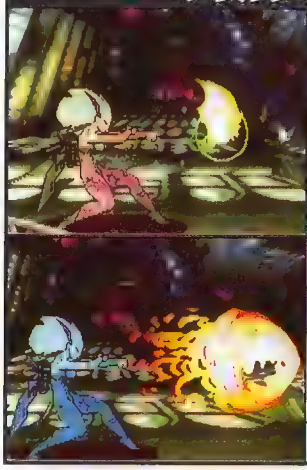
必殺技

ベクタードレイン



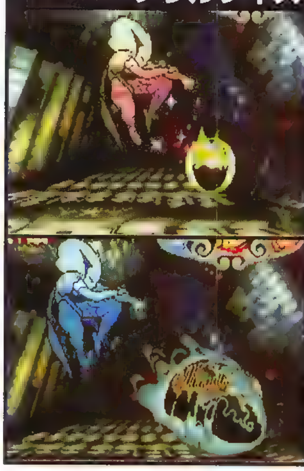
→↘↓↙←+中Ⓟor大Ⓟ		
HIT 1	S	
19(7)		
投げ		
→↘↓↙←+ⓅⓅ		
HIT 1	ES	1
26(8)		
投げ		

ソウルフィスト



↓↘→+Ⓟ		
HIT 1	S	
小中大すべて 11(6)		
△▽　空中○		
↓↘→+ⓅⓅ		
HIT 3	ES	1
10(5)+4(2)+4(2)		
△▽　空中○		

ソウルフィスト（空中）



空中で↓↘→+Ⓟ		
HIT 1	S	
小中大すべて 11(6)		
△▽　空中○		
空中で↓↘→+ⓅⓅ		
HIT 3	ES	1
10(5)+4(2)+4(2)		
△▽　空中○		

解説

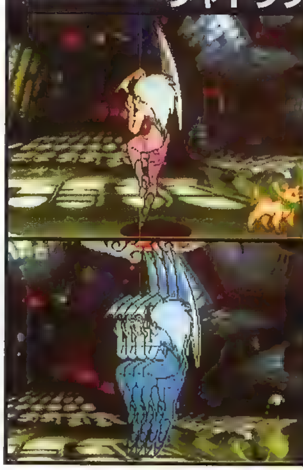
●飛び道具のソウルフィストは、あまりにも隙が大きく、「跳ばせて落とす」用途には適さない。地上で撃つ時には細心の注意を払うように。逆に空中ソウルフィストは使い勝手がいいので、相手の対空技に当てるつもりで使うといい結果が出るだろう。ＥＳ版にすると弾速が向上し、３回の攻撃回数を持つようになるので、工夫すればかなり使える技になってくれる。

●シャドウブレイドは対空技で、若干だが無敵時間もある。対空性能は高いものの、相手が空中ガードしていると、たとえどんなに引きつけてもガードされてしまう。そのため空中ガードされても反撃されづらい高高度に対して出すか、相手が技を出すことを期待し、引きつけて出すか難しいところだ。ＥＳ版にすると破壊力が格段に向上し、追い打ちもほぼ確定する。

また、ガードキャンセル技としての能力も高く、相手の足払いに対してガードキャンセルしても、きちんとヒットしてくれる。ただし、なぜかガードキャンセル時にＥＳ版を使っても、威力はさほど向上しないため、注意が必要。

●コマンド投げのベクタードレインは通常投げよりも若干威力が高い程度だが、決して受け身をとられることがない点と、演出時間の長さで回復時間が稼げる点にメリットがある。状況を見きわめて使おう。

シャドウブレイド



→↓↘+Ⓟ		
HIT 1	S	
小17(6),11(5) 中18(7),12(5) 大19(8),13(5)		
△ ▽　空中○		
→↓↘+ⓅⓅ		
HIT 8	ES	1
5(3)×8		
△ ▽　空中○		

シャドウブレイド（ガードキャンセル）



→↓↘+⊘		
HIT	S	
小17(6),11(5) 中18(7),12(5) 大19(8),13(5)		
△▽ 空中○		



→↓↘+⊘⊘		
8HIT	ES	1
5(3)×8		
△▽ 空中○		

EX必殺技

バルキリーターン



→↘↓↙←+◐の後◐		
HIT	EX	1
1発につき 3(1)		
△ ▽ 空中○		

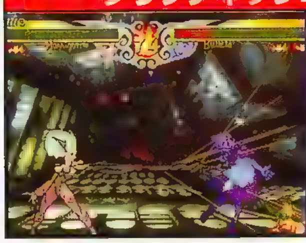
ダークネスイリュージョン



小⊘小⊘→小◐大⊘		
27	EX	1
2(1)+[1(0)×24]+[4(6)×2]		
△ ▽ 空中○		

※ダークネスイリュージョンの数値は、空中で技を出した場合も同様です。

クリプティックニードル



→大⊘中⊘小⊘→		
2HIT	EX	1
14(1)+24(1)		
△▽ 空中○		

フィニッシングシャワー



中⊘小⊘←小◐中◐		
HIT	EX	1
1発につき 3(1)		
△ ▽ 空中○		

解説

●ダークネスイリュージョンは発生が速く威力も高いため、主力EX必殺技として使っていくことになる。ただし、判定はさほど強くないため、素のまま出しても意外と相打ちになりやすい。どの通常技からでもキャンセル可能という性質を利用したフェイントとして出すか、難度は高いがチェーンからの連続技として使っていきたいところ。

●フィニッシングシャワーはミサイルを乱射するEX必殺技だが、あまりにも発生が遅いために使いづらい。ただし、ヒットした時の威力は強烈な上、そこからさらに連続技が入るという特典もある。

ちなみに隠し操作として、レバーを上下に入力するとミサイルの軌道を調整できるので、使用時には相手によく当たるように調整してやろう。

●クリプティックニードルは、打撃扱いの投げ技と言えばわかりやすいだろう。この技は単体での破壊力でダークネスイリュージョンを凌ぎ、しかもそのほとんどが回復不可能ダメージである。ただし近距離において攻撃判定を持たず、発生もさほど速くないので、チェーンにキャンセルをかけて使うなど、工夫していく必要がある。

●バルキリーターンはオルバスの泡からの脱出や、非常に隙の大きい必殺技に対する返し技として使っていくといいだろう。

ダークフォース

アストラルビジョン



⊘◐

モリガンのダークフォースは、分身攻撃のアストラルビジョン。分身で相手をはさむ形になるため、技を当てても相手との距離が離れず、通常よりも多くの連続技が入るようになる。発動時に長い無敵時間があるが、動けるようになるまでにも時間がかかるため、あまり有効に活用する手段は見つかっていない。無理にでも使いたい場合には、相手のダークフォースの終了時に分身しているようにすれば、一応大ダメージのチャンスにもなり得るが…。

とりあえずモリガンの場合は、ダークフォースにゲージを使うことは考えなくてもいいだろう。

VAMPIRE SAVI

Anakaris

アナカリス



通常技データ

★通常技データの見方
ダメージの項目にある数値は、左側が蓄積ダメージを、右側のカッコ内のものが回復ダメージを表しています。
通常技の遠距離／近距離切り替え間合いや、投げ技の投げ間合いの単位はdotです。また、根性値と防御力は、デミトリを基準（0）としています。
表内の数値はランダム要素を含んでいるため、実際のゲーム中は必ずしも数値通りになるとは限りません。
表内の「C」は、○が必殺技でキャンセル可能な技、×はキャンセル不可の技です（ボタン順押し系のEX必殺技は、例外的に全通常技に対して○）。

攻撃種類	技名	攻撃力	ガード	C	遠近切り替え
立ち小パンチ(近)	喝(かつ)	4(5)	上/下	○	
立ち小パンチ(遠)	喝(かつ)	4(5)	上/下	○	
立ち中パンチ(近)	導き(みちびき)	10(8)	上/下	X	
立ち中パンチ(遠)	導き(みちびき)	10(8)	上/下	X	
立ち大パンチ(近)	粛正(しゅくせい)	13(9)	上/下	X	
立ち大パンチ(遠)	粛正(しゅくせい)	13(9)	上/下	X	
立ち小キック(近)	制裁(せいさい)	4(5)	上/下	○	
立ち小キック(遠)	制裁(せいさい)	4(5)	上/下	○	
立ち中キック(近)	神罰(しんばつ)	10(9)	上/下	X	
立ち中キック(遠)	神罰(しんばつ)	10(9)	上/下	X	
立ち大キック(近)	天誅(てんちゅう)	15(10)	上/下	X	
立ち大キック(遠)	天誅(てんちゅう)	15(10)	上/下	X	
しゃがみ小パンチ	奇跡の手(きせきのて)	4(5)	上/下	○	
しゃがみ中パンチ	聖域の罠(せいいきのわな)	7(4),6(3)or5(2),4(2)	上/下	X	
しゃがみ大パンチ	聖域の護り(せいいきのまもり)	11(9)	上/下	X	
しゃがみ小キック	地の災い(ちのわざわい)	4(5)	下	○	
しゃがみ中キック	地の叫び(ちのさけび)	9(7)	下	X	
しゃがみ大キック	地の逆鱗(ちのげきりん)	11(8)	下	X	
ジャンプ小パンチ	死の兆し(しのきざし)	6(4)	上	X	
ジャンプ中パンチ	死の予言(しのよげん)	10(9)	上	X	
ジャンプ大パンチ	死の宿命(しのしゅくめい)	14(10)	上	X	
ジャンプ小キック	王の嘆き(おうのなげき)	6(5)	上/下	X	
ジャンプ中キック	王の憂い(おうのうれい)	5(5)+5(4)	上/下	X	
ジャンプ大キック	王の怒り(おうのいかり)	11(10)	上/下	X	
レバー横入れ中キック	聖者の歩み(せいじゃのあゆみ)	9(8)	上	X	
斜めジャンプ中⬇+K	聖なる墓碑(せいなるぼひ)	8(8)	上	X	
斜めジャンプ中⬊+K	大いなる墓碑(おおいなるぼひ)	8(7)	上	X	
地上で⬉or⬈	浮遊(ふゆう)	0			
地上で⬆で浮いた後⬆	2段ジャンプ	0			

防御力	0

根性値	−2

根性値がかかり始める残り体力	30ドット

アナカリスの通常技は、遠・近距離で変わることはないので覚えるのは簡単だ。では地上攻撃から見ていこう。

まず出の早い技は、立ち＆しゃがみ小パンチと立ち小キックだ。隙も少ないので牽制や固めに使っていけるぞ。次に早いのがしゃがみ小キック。この技は下段技の中では一番出が早いので、ドリルと組み合わせて中段下段を惑わしていこう。

次に対空に使える技を見ていこう。まず前作から引き続き強力な対空技のしゃがみ大パンチ。これは上方向にしか出ないので近・中距離用に使っていこう。遠距離の時はしゃがみ中パンチがオススメだ。また、対空とはちょっと違うが、立ち中パンチは相手のジャンプ封じに使って行けるぞ。ただこの技はリーチが短いので相手がジャンプしそうな時にダッシュから使うと効果的だ。

次にジャンプ攻撃を見ていこう。ジャンプ攻撃の中で最も使うのがドリル、次が中パンチだろう。ドリルというのは斜めジャンプ中レバー真下or前下入れキックのことだ。ジャンプしてすぐに出せばかなりの早さで出せるので、中段攻撃として使っていける、アナカリス使いなら必ず覚えてほしい技だ。中パンチはリーチが長いので相手の出鼻をくじくようにして使っていくのがいい。中パンチ～ドリルという連携も有効だぞ。

とりあえず覚えてほしい技はこんなとこだ。


ダッシュ小パンチ～立ち小パンチ連打。この繰り返しが強い。

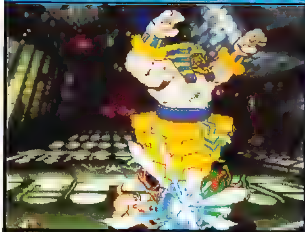

対空に使えるしゃがみ大パンチ。とっさに出せるようになれば強い。


適当に出しても相手に当たりやすいジャンプ中パンチ。

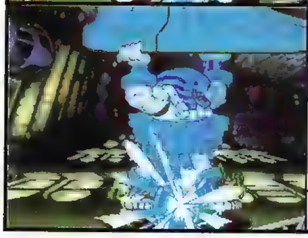

アナカリスの最も代表的な技、通称ドリルだ。

特殊技

戒めの墓碑（いましめのぼひ）



相手ダウン時↑+P or K		
HIT 1	S	
0(6)		
追い打ち		



相手ダウン時↑+PP or KK		
HIT 2	ES	1
0(6)+2(5)		
追い打ち		

必殺技

咎めの穴（とがめのあな）



ダウン中→↓↘+K		
HIT 1	S	
13(4)		
ガード不能		



ダウン中→↓↘+KK		
HIT 1	ES	1
16(6)		
ガード不能		

棺の舞（ひつぎのまい）

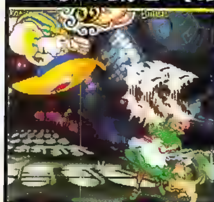


↓↓+P or K（空中可）		
HIT	S	
小中大すべて 11(7)		
△ ▽ 空中○		

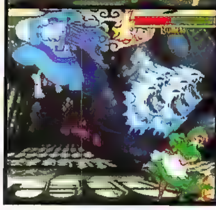


↓↓+PP or KK（空中可）		
HIT 1	ES	1
1発につき11(7)		
△ ▽ 空中○		

王家の裁き（おうけのさばき）



空中で↓↘→+P		
HIT 1	S	
6(5)		
△ ▽ 空中○		



空中で↓↘→+PP		
HIT 3	ES	1
1発につき6(5)		
△ ▽ 空中○		

コブラブロー



←→+P		
HIT	S	
小8(5)×2 中7(4)×3 大6(3)×4		
△ ▽ 空中○		



←→+PP		
HIT 1	ES	1
6(3)×6		
△ ▽ 空中○		

解説

まず棺の舞。これは画面の上方から棺を落とす技で、ボタンによって落とす場所をきめることができる。ＥＳで出したときは、８つの棺が次々と降ってくるぞ。

王家の裁きはいわゆる飛び道具なのだが、相手にヒットすると一定時間無防備な状態に変身させることができる。大で出したほうが変身時間が長いが、技の隙も大きくなるので使い分けが重要だ。ＥＳだと一気に３つ同時に出るぞ。

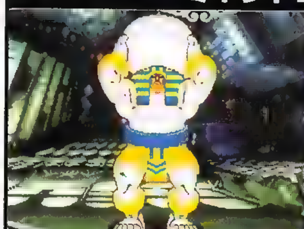
言霊返しは相手の飛び道具を食べて覚えてしまい、自分の技にしてしまうという技だ。食べれる技は62ページの方を見てくれ。

コブラブローは通常技の立ち大パンチのリーチとヒット数をさらにのばした様な技で、小から大になるにつれリーチとヒット数も増え、ＥＳだとさらに増えるぞ。

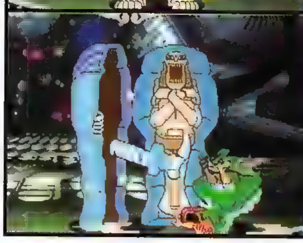
ミイラドロップはいわゆるコマンド投げなのだが、他キャラのそれと違って密着で使うものではなく、一定距離離れて立っている相手を投げる、という技だ。距離は小から大にいくにつれて遠くなる。ＥＳで使うと相手をつかむ手が飛び道具のように飛んでいき、それが地上の相手に到達すると、しゃがまれていても投げが成立する、一種のガード不能飛び道具となり、超強力な技となるぞ。

咎めの穴、これはダウンしたアナカリスを中心とした奈落の穴のような技だ。

ミイラドロップ



↓↘→+P		
HIT 1	S	
小中大すべて 3(2)×(1~4)+10(6)		
立ちガード不能		



↓↘→+PP		
HIT 1	ES	1
3(2)×(1~4)+12(8)		
ガード不能		

言霊返し（ことだまがえし）



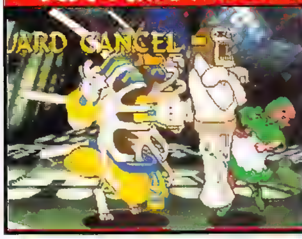
吸い後↓↘→+K		
HIT	S	
吸った弾の攻撃力		
吸った弾と同様		



吸い後↓↘→+PP		
HIT	ES	1
吸った弾の攻撃力		
吸った弾と同様		

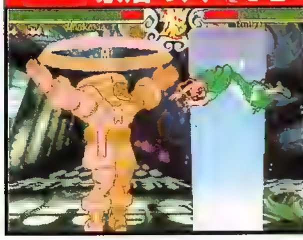
EX必殺技

真実の教え（しんじつのおしえ）EXガードキャンセル



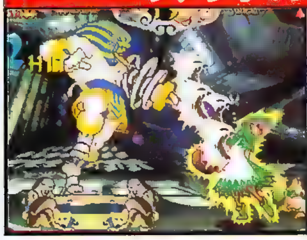
→↓↘+KK		
HIT 1	EX	1
1(4)		
ガード不能		

奈落の穴（ならくのあな）



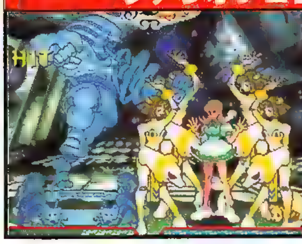
←↙↓↘→+KK		
HIT 1	EX	1
30(12)		
ガード不能		

ファラオマジック



中K小P↓小K中P		
HIT 4	EX	1
3(2)×3+20(10)		
△ ▽ 空中○		

ファラオデコレーション



大K中P小K↓小P中K大P		
HIT 8	EX	3
4(1)+8(3)+4(1)+8(3)+4(1)+8(3)+4(1)+28(2)		
△ ▽ 空中○		

ファラオサルベーション



大K中P↓中K大P		
HIT 15	EX	2
4(1)+2(0)×8+4(1)×5+23(7)		
△ ▽ 空中○		

解説

奈落の穴は、写真のような位置に落とし穴のようなものを造る技で、相手は穴から出ている光にふれると見事に落ちる、という仕組みだ。つまり落とし穴と言ってもジャンプして越えられないということだ。

ファラオマジックはガードされると単なる飛び道具なのだが、ヒットすると連続で魔法を出し、最後に巨大な棺で相手を潰してしまう派手な技だ。この技はボタンコマンドなので、どんな通常技にでもキャンセルをかけることが可能だが、結局出が遅いので通常技からの連続技に組み込めない。

ファラオサルベーションは早い話がファラオマジックのパワーアップ版である。といってもパワーアップしているのはヒット数とダメージのみで、技の出の早さや隙などはまったく変わっていない。

ファラオデコレーションもやはり単なるダメージのパワーアップで、使い勝手はいっさい変わっていない。あえて言うならコマンドが面倒な分、使い勝手が悪いと言えるだろう。この3つのダメージの違いはファラオマジックを2とするとサルベーションは3、デコレーションは4といったところだ。

真実の教えは、ガードキャンセル専用EX技である。つまりガードキャンセルするには必ずゲージを1本消費しないとダメなのだ。しかしダメージは1…。

ダークフォース

ファラオスプリット



PK

アナカリスのダークフォースは前作にもあったファラオスプリットだ。

発動すると、アナカリスは上半身・下半身で分離し別々に行動することができるようになる。このときレバーで故意に移動できるのは上半身のみで、下半身はなにもしないと勝手に前進してしまう。

またダークフォース中は下半身は完全無敵、上半身は何をくらってもひるまない完全スーパーアーマー状態になるので、多少ごり押しも可能。

この時立ちガードで安定された時は、素早くダークフォースを解除し下段攻撃を出す、という行動をとってみるのもいいだろう。

フェリシア



通常技データ

★通常技データの見方

ダメージの項目にある数値は、左側が蓄積ダメージを、右側のカッコ内のものが回復ダメージを表しています。

通常技の遠距離／近距離切り替え間合いや、投げ技の投げ間合いの単位はdotです。また、根性値と防御力は、デミトリを基準（0）としています。

表内の数値はランダム要素を含んでいるため、実際のゲーム中は必ずしも数値通りになるとは限りません。

表内の「C」は、○が必殺技でキャンセル可能な技、×はキャンセル不可の技です。

攻撃種類	技名	攻撃力	ガード	C	遠近切り替え
立ち小パンチ(近)	フェイスバッシュ	4(3)	上/下	○	40
立ち小パンチ(遠)	プチテイル	3(3)	上/下	○	
立ち中パンチ(近)	ヘッドスナッチ	10(6)	上/下	○	40
立ち中パンチ(遠)	フラットネイル	9(6)	上/下	○	
立ち大パンチ(近)	ライジングタビー	8(5)+6(4)	上/下	X	48
立ち大パンチ(遠)	スプリットネイル	4(3)+4(3)+7(4)	上/下	X	
立ち小キック(近)	キャットロー	3(3)	上/下	○	40
立ち小キック(遠)	チークプロッド	4(3)	上/下	○	
立ち中キック(近)	キャットニー	10(7)	上/下	○	40
立ち中キック(遠)	ボディスラスト	9(7)	上/下	X	
立ち大キック(近)	キャットハイ	13(8)	上/下	X	40
立ち大キック(遠)	プシーストラッシュ	6(4)+7(5)	上/下	X	
しゃがみ小パンチ	キャットプレイ	2(3)	下	○	
しゃがみ中パンチ	キャットパット	9(7)	上/下	○	
しゃがみ大パンチ	ネイルビロウ	12(8)	上/下	X	
しゃがみ小キック	タイニープッシュ	3(2)	下	○	
しゃがみ中キック	ラブフラッター	9(6)	上/下	○	
しゃがみ大キック	キューティーエリプス	10(7)	下	X	
ジャンプ小パンチ	ホッパーネイル	4(4)	上	X	
ジャンプ中パンチ	デュアルネイル	6(3)+5(3)	上	X	
ジャンプ大パンチ	ポップンレイク	12(8)	上	X	
ジャンプ小キック	フライングポー	4(4)	上	X	
ジャンプ中キック	トンボイヒール	9(6)	上	X	
ジャンプ大キック	チャーミーストレッチ	11(7)	上	X	
⬇⬇+KK溜め押し	EXチャージ	0			
壁方向にレバー入れ	ウォールクラッチ	0			
相手の頭上にジャンプ	ヘッドライド	0			

攻撃種類	技名	攻撃力	投げ間合い
通常パンチ投げ(敵の近くで⬅or➡+中Por大P)	パニックネイル	1発につき1(1)	36
通常キック投げ(敵の近くで⬅or➡+中Kor大K)	タンブルキャット	13(8)	36
空中投げ(空中の敵近くで⬆⬇以外+中Por大P)	フリップキャット	13(8)	横35,縦35

防御力	0

根性値	0

根性値がかかり始める残り体力	30ドット

戦い方が大幅に変わったセイヴァーフェリシアだが、通常技は前作の面影を色濃く残している。通常技だけでも対戦が成り立つほどのキャラなので、使える通常技がそろっているぞ。

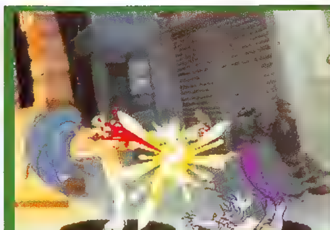
小技で注目したいのは地上技だ。立ち小Pは遠近のどちらが出ても良い場合が多く、安心して使うことができる。立ち小Kは主に遠距離で使う。空中ガードされない対空技としてなくてはならない技だ。しゃがみは小Kがおすすめだ。小Pはダメージもリーチも劣っているぞ。ただしキャンセルをかけやすいという意味ならば、小Pでも良いだろう。

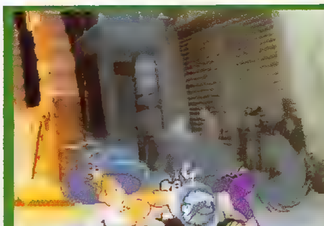
中技は最も使用率が高くなる技であろう。2段攻撃であるため、相手のガードを崩しやすいジャンプorダッシュ中パンチ、空中ガードからの反撃に重宝するジャンプ中キック、地上戦で圧倒的な判定の強さを誇る遠距離立ちorしゃがみ中キックといったところは、使わなければもったいな過ぎる。そして近距離技の安定度の高さも密かに重要である。近距離技になっても困らないため、思い切った攻めが可能になるのだ。

大技は少々癖が出てくる。しかし適所で使えば、すばらしい効果を発揮してくれる。ジャンプ大パンチは下方向に強力な跳び込み技だし、しゃがみ大キックは高性能な足払い、そしてしゃがみ大パンチは対空技の主役だ。


なにかと便利な小P。


今回はダッシュでも大活躍するジャンプorダッシュ中P。


多用したい立ち中K。

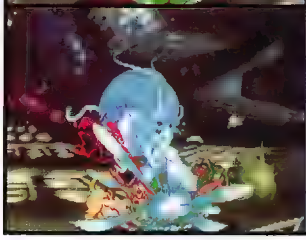

攻め手に困ったら、しゃがみ大Kというのも悪くない。

特殊技

ロンパーキャット



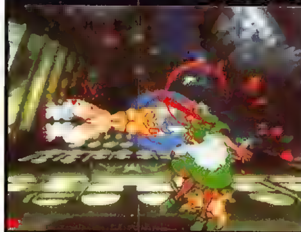
コマンド	相手ダウン時↑+P or K
HIT	1
種別	S
ダメージ	0(7)
備考	追い打ち



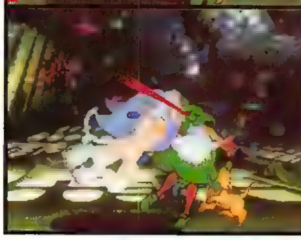
コマンド	相手ダウン時↑+PP or KK
HIT	8
種別	ES 1
ダメージ	1(4)+[0(1)×7]
備考	追い打ち

必殺技

ヘルキャット



コマンド	→↘↓↙←+中K or 大K
HIT	4
種別	S
ダメージ	2(1)×3+12(6)
備考	投げ

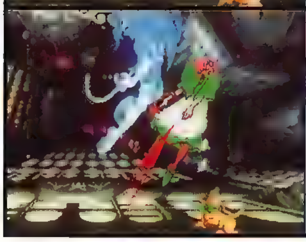


コマンド	→↘↓↙←+KK
HIT	7
種別	ES 1
ダメージ	2(1)×6+12(6)
備考	投げ

ローリングバックラー

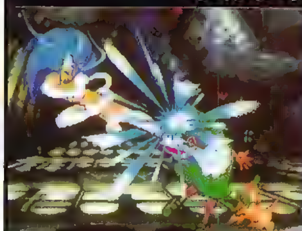


コマンド	↓↘→+Pの後P
HIT	3
種別	S
ダメージ	小中大すべて 10(5)+4(2)+5(3)
備考	△▽　空中○

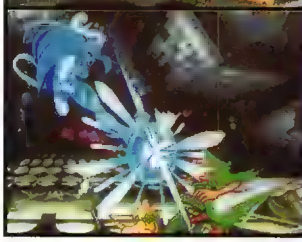


コマンド	↓↘→+PPの後P
HIT	7
種別	ES 1
ダメージ	6(3)×4+[5(2)×2] +7(3)
備考	△▽　空中○

デルタキック



コマンド	→↓↘+K
HIT	3
種別	S
ダメージ	小9(5)+5(3)+4(2) 中10(6)+5(3)+4(2) 大11(7)+5(3)+4(2)
備考	△▽　空中○



コマンド	→↓↘+KK
HIT	7
種別	ES 1
ダメージ	13(8)+[3(1)×6]
備考	△▽　空中○

解説

セイヴァーフェリシアの必殺技といったら、第一に新技のキャットスパイクを挙げなくてはならないだろう。小が主軸となるが、中も使っていきたいところだ。ESは猫パンチのボイスが印象的。球を打つ手にも攻撃判定がある点に注意しよう。

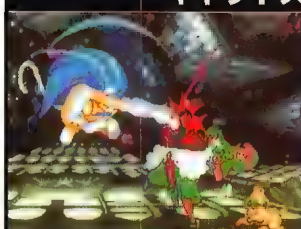
2つ目の新技EXチャージは名前の通りEXゲージを溜める技だ。攻撃判定はもっていない。ボタンを離すことで溜めを解除できるが、長めの硬直があるので危険度は高い。溜めスピードも他の必殺技に比べ高いとはいえないだろう。挑発の一種と考えても良いかも。

3つ目の新技はトイタッチだ。これはダウンした相手に入れる追い打ち攻撃になっている。通常の追い打ち攻撃より届く距離は短いが、発生が早いので相手が近くにいたときやこちらに転がってきたときに有効だ。相手と位置を入れ替えないので、画面端などでは必須といえる。

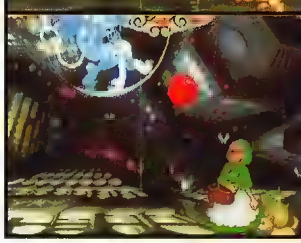
前作からある必殺技はどちらかというと補助的な役割だ。デルタキックはガードキャンセルがメインの使用目的だし、ローリングアタックは特殊な状況での対空技で使われることが多い。

コマンド投げであるヘルキャットは例外で、多用してゆくことになる。セイヴァーでは投げが重要視されるのだ。

キャットスパイク

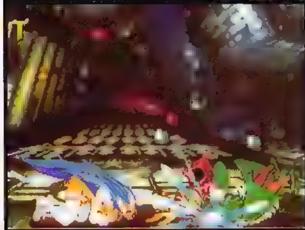


コマンド	→↓↘+P
HIT	1
種別	S
ダメージ	小17(6) 中18(6) 大19(7)
備考	△ ▽　空中○

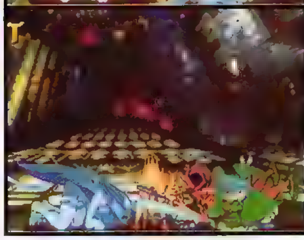


コマンド	→↓↘+PP
HIT	1
種別	ES 1
ダメージ	手14(7) 玉19(8)
備考	△ ▽　空中○

トイタッチ



相手ダウン時↓↓+P		
HIT 1	S	
0(7)		
追い打ち		

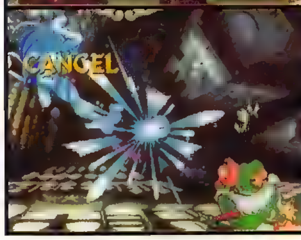


相手ダウン時↓↓+PP		
HIT 4	ES	1
1(2)×4		
追い打ち		

デルタキック（ガードキャンセル）



→↓↘+K		
HIT 1	S	
小中大すべて13(6)		
△▽　空中○		



→↓↘+KK		
HIT 1	ES	1
22(10)		
△▽　空中○		

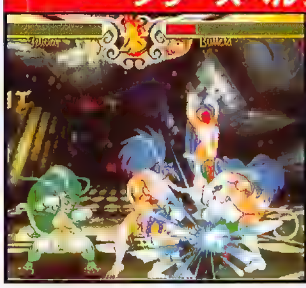
EX必殺技

ダンシングフラッシュ



←↙↓↘→+PP		
11	EX	1
3(2)+[2(1)×8]+[8(1)×2]		
△▽　空中○		

プリーズヘルプミー



←↙↓↘→+KK		
34	EX	1
とび込み1(1)+{攻撃回数の多い猫順に}1(0)×12,1(0)×9,0(1)×8,1(1)×4		
△▽　空中○		

解説

●ダンシングフラッシュ
出かかりに無敵時間が存在する突進技。ただし、攻撃判定が出るまでに無敵時間は切れてしまうので、一方的に負けてしまうことも多い。まぁこれは初代以来のこの技の味なので、ダンシングフラッシュ独特な合わせのタイミングを体で覚え、無敵時間を生かしていきたい。転がってからはもちろん無敵ではないが、やられ判定は非常に低くなっている。キュービーのしゃがみよりも低い。フェリシアの技で言えば、しゃがみ中パンチが当たらないといえばその低さがわかってもらえると思う。

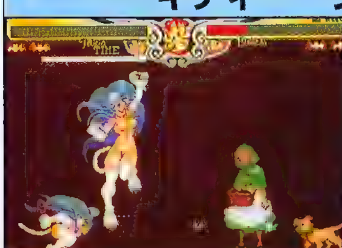
ダンシングフラッシュはガード後の反撃でも役に立つ。相手が空中にいてチェーンなどが入らないときでも、ダンシングフラッシュなら全段入るので、大ダメージを与えられるのだ。

●プリーズヘルプミー
仲間の子猫を使った特殊な飛び道具。子猫の軌道は小中同時押しで地面を走り、中大で低くて長いジャンプ軌道、小大で画面上方から落下する。子猫には名前が付けられており、小中の三つ編みがピコ、中大と小大のリボンがアルトorナナorミミorネネだ。

この技は基本的に画面端近くで使うと良い。子猫が画面端から出てくるためだ。ただしヒットしなかったときは子猫が画面内にいる間フェリシアは硬直しているぞ。

ダークフォース

キティー・ザ・ヘルパー





PK	アルト（子猫）の攻撃力　8(2)

フェリシアのダークフォースは、子猫がともに戦ってくれるというもの。フェリシアが攻撃判定を出すと子猫が反応して、しゃがみガード可能なジャンプ攻撃をしてくれる。　ダークフォース中にフェリシアが制限を受けることはないので、子猫がついて得した、ぐらいの感覚で使っていってもよい。ただし深追いしてダークフォースが切れてしまうと、フェリシアが硬直してしまうので、そこに大ダメージを喰らう可能性がある。ダークフォースで攻めたいなら早めに解除→発動を行い、うまく継投していこう。

発動と言えば、ここの無敵を利用して投げる手もあるぞ。

VAMPIRE SAVIOR

Bishamon

ビシャモン



通常技データ

★通常技データの見方

ダメージの項目にある数値は、左側が蓄積ダメージを、右側のカッコ内のものが回復ダメージを表しています。
通常技の遠距離／近距離切り替え間合いや、投げ技の投げ間合いの単位はdotです。また、根性値と防御力は、デミトリを基準（0）としています。
表内の数値はランダム要素を含んでいるため、実際のゲーム中は必ずしも数値通りになるとは限りません。
表内の「C」は、○が必殺技でキャンセル可能な技、×はキャンセル不可の技です。

攻撃種類	技名	攻撃力	ガード	C	遠近切り替え
立ち小パンチ(ノーマル)	闇拳(やみこぶし)	4(4)	上/下	○	
立ち小パンチ(レバー前)	枯葉散らし(かれはちらし)	4(3)、切り返し 3(3)	上/下	X	
立ち中パンチ(ノーマル)	唐竹割り(からたけわり)	3(4)+3(3)+2(2)	上/下	X	
立ち中パンチ(レバー前)	一文字斬り(いちもんじぎり)	9(7)、切り返し 7(6)	上/下	X	
立ち大パンチ(ノーマル)	黄泉撫で(よみなで)	4(5)+3(4)+3(3)	上/下	X	
立ち大パンチ(レバー前)	瓦砕き(かわらくだき)	12(8)、切り返し 9(7)	上/下	X	
立ち小キック(ノーマル)	地踏み(ぢぶみ)	4(4)	上/下	○	
立ち小キック(レバー前)	疾刀(はやがたな)	4(3)	上/下	X	
立ち中キック(ノーマル)	逆刃立て(さかばたて)	8(7)	上/下	○	
立ち中キック(レバー前)	卒塔婆折り(そとばおり)	9(7)	上/下	X	
立ち大キック(ノーマル)	止め刺し(とどめさし)	11(8)	上/下	X	
立ち大キック(レバー前)	腕落とし(かいなおとし)	12(8)	上/下	X	
しゃがみ小パンチ	小突き(こづき)	3(3)	上/下	○	
しゃがみ中パンチ	白刃抜き(しらはぬき)	8(7)	上/下	○	
しゃがみ大パンチ	鋼通し(はがねとおし)	11(8)	上/下	X	
しゃがみ小キック	艸刈り(くさかり)	3(3)	下	○	
しゃがみ中キック	凪払い(なぎはらい)	4(4)+3(4)	下	○	
しゃがみ大キック	弁慶殺(べんけいさつ)	10(8)+9(7)	下	X	
垂直ジャンプ小パンチ	羽根切り(はねぎり)	4(4)+3(4)	上	○	
斜めジャンプ小パンチ	羽根切り(はねぎり)	4(4)	上	○	
ジャンプ中パンチ	鳥落とし(とりおとし)	10(7)+8(6)	上	○	
垂直ジャンプ大パンチ	鬼撥ね(おにはね)	13(10)+10(8)	上	X	
斜めジャンプ大パンチ	鬼撥ね(おにはね)	13(10)	上	X	
ジャンプ小キック	髷解き(まげほどき)	3(4)	上	○	
ジャンプ中キック	耳削ぎ(みみそぎ)	9(7)	上	X	
ジャンプ大キック	兜割り(かぶとわり)	11(9)	上	X	

攻撃種類	技名	攻撃力	投げ間合い
通常投げ(敵の近くで⬅or➡+中Por大P)	袈裟投げ(けさなげ)	14(8)	40
空中投げ(空中の敵近くで⬆⬇以外+中Por大P)	御霊抜き(みたまぬき)	13(8)	横39,縦67

防御力	1

根性値	−4

根性値がかかり始める残り体力	30ドット

ビシャモンの通常技は、とにかく「長い」ということばかりが目立つが、地上の立ち技がすべてレバー入力で変化するというのも大きな特徴だ。ザベル同様、近・遠による通常技の変化はない。

「地上通常技」

地上の通常技では、しゃがみ状態で出す技に使いやすいものがそろっている。下小P・下小Kは、ヒット・ガードさせたあとビシャモンが先に行動できるので、あらゆる場面で使用される軸となる技。下中P・下大Pはリーチの長さが魅力だ。逆に普通のキャラと違って中&大足払いがやや使いにくいのが残念だ。

立ち技は、そのままで出すことはあまりなく、たいていの場合ダッシュ攻撃として使用する。ビシャモンはダッシュ中にボタンを押すと立ち技が出るのだ。このときはラッシュ用として小P・小K、対空として中P・大Pを使う。

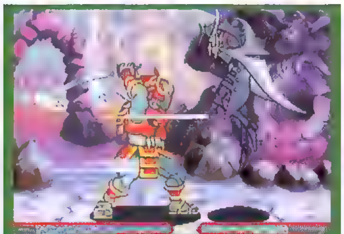
「ジャンプ通常技」

中キック・大キックが下方向に長くて強力。空対空としては中Pが相当な強さだ。

「レバー前入れ技」

大Pが、未然にジャンプを防ぐジャンプ防止技として役立つ。大Kが対地カウンター用だ。中Pは、モリガンやサスカッチのようなジャンプタイプのダッシュをつぶすのに使える。


昇り中キック、大キックは体力を奪うのに欠かせない。


ダッシュ中Pは接近するのに重宝する。ジャンプ防止だ。


固め続けるのに必要なダッシュ中P&小K。

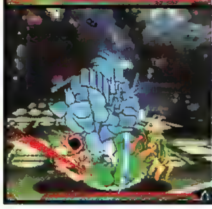

相手の抵抗を無効化するレバー入れ技各種。

特殊技

屍縫い（しかばねぬい）



相手ダウン時⬆+⊘or⊛		
HIT 1	S	
0(6)		
追い打ち		



相手ダウン時⬆+⊘⊘or⊛⊛		
HIT 5	ES	ES
2(6)+[0(2)×4]		
追い打ち		

必殺技

絡め魂（からめだま）



地上or空中で⬅⬋⬇⬊➡+⊘		
HIT 1	S	
小中大すべて 7(4)		
△ ▽ 空中○		



地上or空中で⬅⬋⬇⬊➡+⊘⊘		
HIT	ES	1
1発7(7)		
△ ▽ 空中○		

辻疾風（つじはやて）

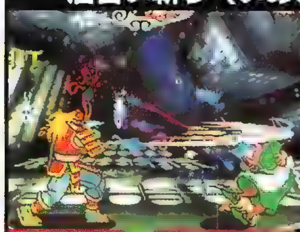


絡め魂中⬇⬊➡+⊘		
HIT 2	S	
6(4)×2		
△ ▽ 空中○		



絡め魂中⬇⬊➡+⊘⊘		
HIT 2	ES	1
6(4)+16(6)		
△ ▽ 空中○		

居合い斬り（いあいぎり）・上段

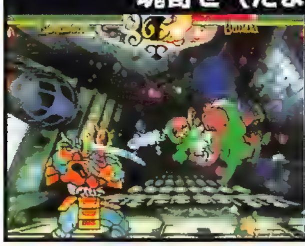


⬅ため➡+⊘		
HIT 3	S	
小12(10)+5(3)+3(2) 中12(12)+5(3)+3(2) 大13(13)+5(3)+3(2)		
△ ▽ 空中○		



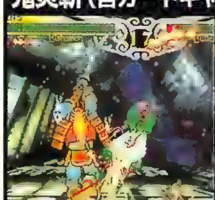
⬅ため➡+⊘⊘		
HIT 9	ES	1
5(1)×9		
△ ▽ 空中○		

魂寄せ（たまよせ）

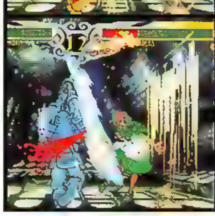


絡め魂中⬅+⊘		
HIT	S	
――――		
特殊動作		

鬼炎斬（含ガードキャンセル、リバーサル）



魂寄せ中➡⬇⬊+⊘		
HIT 1	S	
小16(7),10(6) 中17(8),11(6) 大18(9),12(6)		
△ ▽ 空中○		



魂寄せ中➡⬇⬊+⊘⊘		
HIT 4	ES	1
11(8)+[5(4)×3]		
△ ▽ 空中○		

解説

●絡め魂

飛び道具であるこの技は、地上・空中のどちらからでも出すことができ、どちらもヒットすると相手キャラを一定時間“気絶状態”にすることができる。さらにこの間にだけ、「辻疾風」と「返し刃」という2つの技を出すことが可能だ。しかし空振りしたときのスキが大きく、扱いにくいので、この技を使うときはゲージの許すかぎりES版で出していこう。ES版は弾が大きく速いので、ヒットさせやすいのだ。

●辻疾風

●返し刃

絡め魂ヒット中にのみ出せる技。辻疾風は相手キャラに突進し、斬り捨てると同時に戻ってくる。返し刃は、相手キャラを目の前まで引っ張り寄せる技。1回だけ攻撃を入れられる。このとき特別に鬼炎斬を出すことができる。

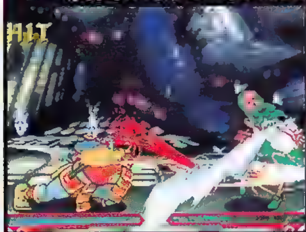
●居合い斬り

溜め時間に応じてヒット数、リーチが3段階に変化する。またPで上段、Kで下段だが、下段は立ちガード可。ヒット・ガードさせたあと先に動けるので、攻撃と攻撃のつなぎに使える。ちなみにES版は「かっ捌き」という。

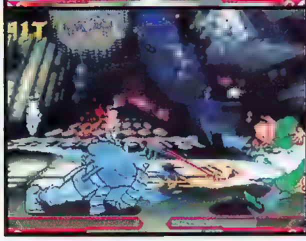
●鬼炎斬

ジャンプの着地、起き上がりなどのリバーサル時と、ガードキャンセルで出せる対空技。出が速く判定も強いので、利用価値高し。

居合い斬り（いあいぎり）・下段

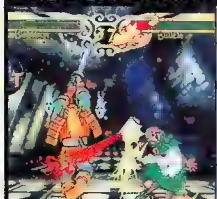


←ため→+◉		
HIT 3	S	―
小10(8)+5(3)+3(2) 中10(10)+5(3)+3(2) 大11(11)+5(3)+3(2)		
△ ▽ 空中○		



←ため→+◉◉		
HIT 9	ES	1
4(2)×9		
△ ▽ 空中○		

切り捨て御免（きりすてごめん）



レバー1回転+中⊘or大⊘		
HIT 4	S	―
16(5)+[1(1)×3]		
投げ		



レバー1回転+⊘⊘		
HIT 6	ES	1
18(5)+[2(1)×5]		
投げ		

解説

●鬼首捻り

胴体の“口”から巨大な手首が出て、これで相手キャラを鷲掴みにして締め上げる投げ扱いのＥＸ技。前作まではコブシに打撃の攻撃判定があり、掴めなかった場合はボカン！と殴りつけることになったのだが、今回は打撃判定は無し。あくまで投げ技だ。したがってガード硬直中は掴めないし、ジャンプされたらまったくの無駄。それでも通常の投げ技と違って少し離れたところからでも有効なので、利用価値は高い。

●閻魔石

地面を滑っていく“石”が、画面の端まで飛んでいく飛び道具。この石は立ちガード不可能で、ヒットすると剣山の上で拷問する演出になる。ただし空振りすると、石が画面外に消えて行くまでず〜っと硬直というひどいことになる。攻撃判定が地面付近にしかなく、かわされやすいというのがまた難点だ。

●とが首さらし

相手キャラがダウン状態のときにのみ出せるＥＸ追い打ち技。

ゲージを使うＥＸ技だけあって、通常の追い打ち攻撃と違ってきちんと体力にダメージをあたえることができる。威力も追い打ち技に比べて高く、非常に強力な技だ。確定状況がいくつもあるので、ゲージがあるときは惜しまずどんどんつぎ込もう。

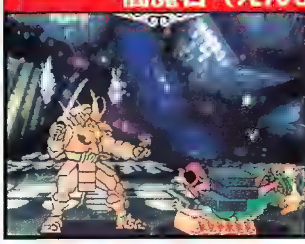
ＥＸ必殺技

鬼首捻り（おにくびひねり）



→↘↓↙←+⊘⊘		
HIT	EX	1
つかみ10(5) しぼり2(1)		
投げ		

閻魔石（えんまいし）



←↙↓↘→+◉◉		
HIT 4	EX	2
3(2)+[7(3)×3]		
▽ 空中○		

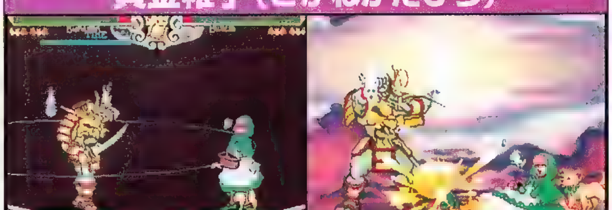
咎首晒し（とがくびさらし）



↓↓+⊘⊘		
HIT 1	EX	1
18(4)		
追い打ち		

ダークフォース

黄金帷子（こがねかたびら）



⊘◉

ビシャモンのダークフォースは、スーパーアーマー状態になる「黄金帷子」。しかし完全タイプのスーパーアーマーではなく、投げ技などを使ったり、逆にくらったりすることが可能だ。

また、ビシャモンのスーパーアーマーは、ライフゲージに対するダメージの入り方が特殊だ。この黄金帷子の効果中は、ダメージを受けた際に出るはずの“白い”ゲージが表示されない。つまり普通の格闘ゲームのように、緑のゲージが減っていく。ただし防御力は若干ＵＰしているので、短期決戦にのみ使用する分には多少有効。長い目でみれば、やはり魅力は薄い。

VAMPIRE SAVIOR
Aulbath
オルバス



通常技データ

★通常技データの見方
ダメージの項目にある数値は、左側が蓄積ダメージを、右側のカッコ内のものが回復ダメージを表しています。
通常技の遠距離／近距離切り替え間合いや、投げ技の投げ間合いの単位はdotです。また、根性値と防御力は、デミトリを基準（0）としています。
表内の数値はランダム要素を含んでいるため、実際のゲーム中は必ずしも数値通りになるとは限りません。
表内の「C」は、○が必殺技でキャンセル可能な技、×はキャンセル不可の技です。

攻撃種類	技名	攻撃力	ガード	C	遠近切り替え
立ち小パンチ(近)	タグショット	4(3)	上/下	○	
立ち小パンチ(遠)	タグショット	4(3)	上/下	○	
立ち中パンチ(近)	ウェットクロス	6(4)+5(3)	上/下	X	
立ち中パンチ(遠)	ウェットクロス	6(4)+5(3)	上/下	X	
立ち大パンチ(近)	ローリングフィン	14(7)	上/下	X	
立ち大パンチ(遠)	ローリングフィン	14(7)	上/下	X	
立ち小キック(近)	サーフエンド	4(4)	上/下	○	
立ち小キック(遠)	サーフエンド	4(4)	上/下	○	
立ち中キック(近)	ベンドウェイヴ	10(6)	上/下	○	
立ち中キック(遠)	ベンドウェイヴ	10(6)	上/下	○	
立ち大キック(近)	スナイプシャフト	14(8)	上/下	X	40
立ち大キック(遠)	スティングシャフト	10(7)	上/下	X	
しゃがみ小パンチ	アマゾンスイム	4(3)	上/下	○	
しゃがみ中パンチ	アマゾンクロール	6(4)+4(3)	上/下	○	
しゃがみ大パンチ	スナップシザース	5(3)+8(5)	上/下	X	
しゃがみ小キック	フロッグステップ	4(3)	下	○	
しゃがみ中キック	フロッグキック	6(4)+3(2)	下	X	
しゃがみ大キック	ウォーターレイジ	11(8)	下	X	
ジャンプ小パンチ	フライングタイド	4(3)	上	X	
ジャンプ中パンチ	スパイニーシェル	10(6)	上	X	
ジャンプ大パンチ	サイクロンアーチン	13(8)	上	X	
ジャンプ小キック	ソードフィッシュダイブ	4(4)	上	X	
ジャンプ中キック	ハイドロピーク	10(6)	上	X	
ジャンプ大キック	ハイドロピーク	12(7)	上	X	
前ダッシュ中に大P	スピニングカーレント	5(3)×3	上/下	X	
ジャンプ中レバー↓+大K	キラーボルテクス	12(7)	上/下	X	

攻撃種類	技名	攻撃力	投げ間合い
通常投げ(敵の近くで←or→+中Por大P)	ランドフィッシャー	11(6)	39
通常投げで叩きつけた瞬間レバー逆方向		11(6)+6(4)	
空中投げ(空中の敵近くで↑↓以外+中Por大P)	キャタラクトクライ	13(7)	横38,縦68

防御力	0

根性値	0

根性値がかかり始める残り体力	20ドット

オルバスの通常技で始めに知っておきたいことは、まず、立ち中K以外の中攻撃（立ち、しゃがみ中P、しゃがみ中K）が全部2回攻撃であること。

この2回攻撃は、しゃがみ中Pを除いては途中で必殺技キャンセルすることが出来ないので、相手にガードさせてしまった場合には注意が必要になる（ガードキャンセルでほぼ反撃確定)。

一応チェーンコンボを用いれば1回攻撃から他の技へと移行できるが、対ガードキャンセルにはあまり意味がない。チェーンは1回からも2回攻撃からもどちらでも出せるので、この辺は気にしなくてもいいだろう。

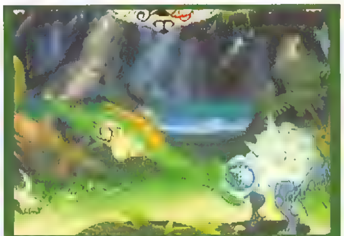
ほかには、立ち大Pも特殊な技で、出すと小ジャンプし、頭上に攻撃する。主に対空技としての利用が主だ。

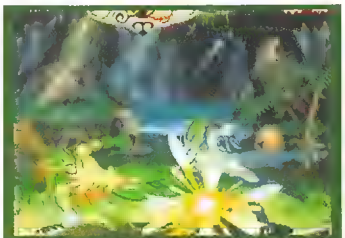
だが、この大Pは空中ガード可の技なので、相手がジャンプから攻撃をしてきた場合、もしくは相手のダッシュ（空中ダッシュ）に対しての対空と考えてもらいたい。

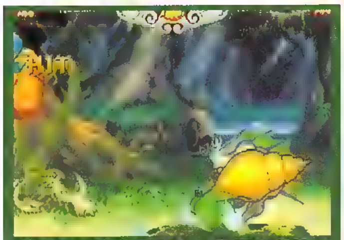
ジャンプ中レバー下+大Kは、ドリルキック状のもので、出した高さからナナメ下に降下しながら出す攻撃。ガードされるとスキが大きい。

最後にダッシュ技について言うと、ダッシュ技は、すべてしゃがみ攻撃のものが出る。またダッシュして技を出すと、若干横に滑るのも付け加えておく。更にダッシュの大Pは固有のもので、巻き貝状になり攻撃する。ガードされるとスキが大きいので使用は状況を考えて使おう。


立ち大Pは対空攻撃だが、空中ガードされるので頻繁には使えない。

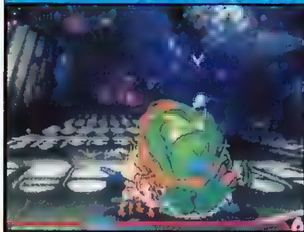

ジャンプ中下+大Kはドリルキック。ジャンプ軌道が変わるぞ。


ダッシュ中の攻撃は全てしゃがみ攻撃のものとなる。


ダッシュ中大Pのみ、専用のグラフィックとなり3HITする。

特殊技

リバーサイドドロップ



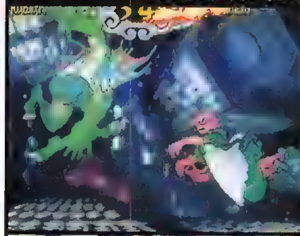
相手ダウン時↑+PorK		
H1T	S	—
0(6)		
追い打ち		



相手ダウン時↑+PPorKK		
H3T	ES	1
0(5)×3		
追い打ち		

必殺技

クリスタルランサー



→↘↓↙←+中Por大P		
H3T	S	—
2(2)×2+15(4)		
投げ		

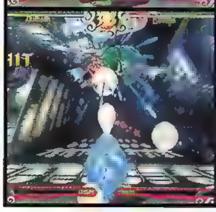


→↘↓↙←+PP		
H7T	ES	1
2(2)×6+11(2)		
投げ		

ジェムズアンガー



→↘↓↙←+中Kor大K		
HIT	S	—
1発につき 4(2)		
投げ		



→↘↓↙←+KK		
HIT	ES	1
1発3(2) 最後に10(2)		
投げ		

ソニックウェーブ

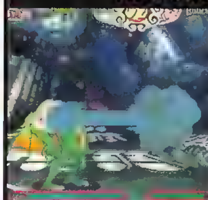


←ため→+P		
H1T	S	—
小中大すべて 8(5)		
△ ▽ 空中○		

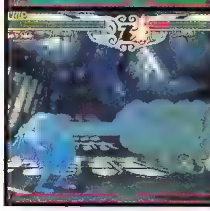


←ため→+PP		
H1T	ES	1
12(6)		
△ ▽ 空中○		

ポイズンブレス

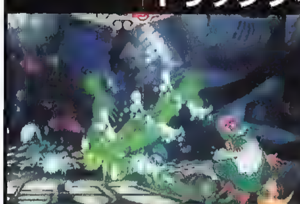


←ため→+K		
H1T	S	—
小中大すべて 5(4)		
△ ▽ 空中○		

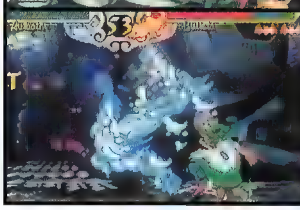


←ため→+KK		
H1T	ES	1
10(5)		
△ ▽ 空中○		

トリックフィッシュ



←←+Kor→↓↘+K		
H1T	S	—
小17(5) 中18(6) 大19(7)		
△ ▽ 空中○		



←←+KKor→↓↘+KK		
H3T	ES	1
10(5)×3		
△ ▽ 空中○		

解説

●ソニックウェーブ
当たると相手を一定時間しびれ状態にする飛び道具。小は短く、大は長く衝撃波を出す。ESで出すと距離と上下の判定が大きくなり性能アップ。しびれ状態からは、連続技を入れることが出来る。

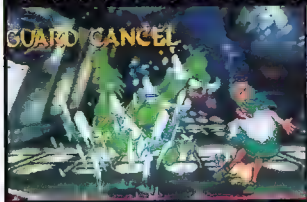
●ポイズンブレス
胸のエラから毒霧を出し、相手をしびれ状態にする飛び道具。
ソニックと性質上似ている部分もあるが、こちらはやや前方に毒を出す。小中大で距離が伸び、大だと画面3分の2くらい届く。また判定が出した後若干残るので、相手のジャンプや、起き上がりに置いておくといった使用法が可能。

●トリックフィッシュ
出すと一瞬バックステップし、そこからジャンプキックする技。
キック自体の判定は強いのだが、出かかりモーションがそのままスキとなるので、先読み対空兵器、もしくは連続技（空中コンボ）としての利用が一般的。ESで出すと3HITし、破壊力もそこそこ。

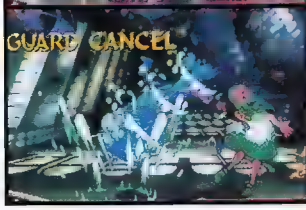
●クリスタルランサー
パンチの必殺投げ。相手を持ち上げてたたき落とす投げ技だ。
投げたあと相手を前方に落とし、若干先に動けるので、相手を端に追い詰める際有効。

●ジェムズアンガー
キックの必殺投げ。こちらは相手を後ろに落とすので、端を背にした場合有効。追い打ちも入る。

トリックフィッシュ（ガードキャンセル）



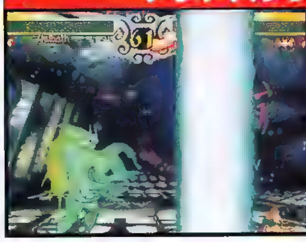
→↓↘+K		
HIT	S	—
小17(5) 中18(6) 大19(7)		
△ ▽ 空中○		



→↓↘+KK		
HIT 3	ES	1
10(5)×3		
△ ▽ 空中○		

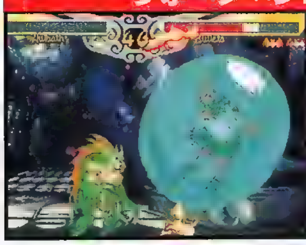
EX必殺技

アクアスプレッド



→↘↓+PPorKK		
HIT	EX	1
30(10) とばなかった時14(8)		
△ ▽ 空中○		

ウォータージェイル



→↓↘+PP		
HIT	EX	1
8(4)+ 14フレーム毎に0(1)		
ガード不能		

シーレイジ



←↙↓↘→+PP		
HIT 3	EX	1
9(5)+6(4) +5(3)		
△ ▽ 空中○		

解説

●アクアスプレッド
水柱を立てて、当てた相手を空中高く舞いあげるEX技。ボタンを押す長さによって距離が変わる。
舞いあげた相手には、落ちてくるところに様々な技で追い討ちすることが出来、連続技の友。

●シーレイジ
画面上に津波を起こし、地面にいる敵にダメージを与えるEX技。
画面端まで届き、当たれば連続HITが確定するので状況によっては使えるが、出るまでが若干遅く、その間に相手に攻撃されると攻撃判定が消えてしまう。

●ウォータージェイル
泡状の飛び道具。出すとゆっくりと前方に飛んでいく。
この技はガード不能技で、当たった相手は泡に包まれ、そのときにこちらは追加攻撃が可能。この場合、相手は空中判定となる。
泡に包まれた状態は徐々にインパクトダメージゲージにダメージを与えるが、相手側は抵抗して脱出することが出来る。
また、泡は相手に攻撃された時点で消滅することにも注意。

●ダイレクトシザーズ
緑色（小P）と青色（中P）のオルバスのみ出すことの出来るEX技。中段攻撃となっていてしゃがみガード出来ない地上技だが、出るのが遅い上に、スペシャルゲージを３つも消費するので、かなりお遊び要素の大きい技。

ダイレクトシザーズ



↓↓+PP		
HIT 1	EX	3
16(5)		
△ 空中×		

ダークフォース

オーシャンレイジ



PK

オーシャンレイジは、画面上に津波を起こし、カブトガニ状のサーフボードの上に乗り、相手を攻撃する。
このときの特長は…

●レバーで画面を上下移動
●ジャンプがない
●ハイパーアーマーがかかる
●ガードが出来ない
●投げが出来ない
●投げを喰らわない
●上中下段の区別がなくなる
●技がすべて下段攻撃のグラフィックになる
●一部の必殺技が出せない
●追い打ち出来ない
●KKK同時押しでカブトガニから降りれる

といった点が挙げられる。
ジャンプが出来ない代わりにレバーで上下移動でき、ハイパーアーマー状態になる代わりにガードが出来ない、投げを喰らわない代わりに投げれないといった具合。
ハイパーアーマーはガード出来ないが、ダウン技を喰らってダウンしないのと、攻撃を喰らってものけぞりポーズにならないのが利点。ダークネス系の多段技も喰らわない。
上中下段の区別がないというのは、グラフィックが下段攻撃のものでも、しゃがみガードされてしまうということ。
必殺技で出せないのは、トリックフィッシュとシーレイジ。
ただし、KKK同時押しでカニから降りると、通常状態と同じ性能となるので注意。

VAMPIRE SAVIOR

Sasquatch

サスカッチ



通常技データ

★通常技データの見方

ダメージの項目にある数値は、左側が蓄積ダメージを、右側のカッコ内のものが回復ダメージを表しています。
通常技の遠距離／近距離切り替え間合いや、投げ技の投げ間合いの単位はdotです。また、根性値と防御力は、デミトリを基準（0）としています。
表内の数値はランダム要素を含んでいるため、実際のゲーム中は必ずしも数値通りになるとは限りません。
表内の「C」は、○が必殺技でキャンセル可能な技、×はキャンセル不可の技です。

攻撃種類	技名	攻撃力	ガード	C	遠近切り替え
立ち小パンチ(近)	ビッグフリック	4(5)	上/下	○	
立ち小パンチ(遠)	ビッグフリック	4(5)	上/下	○	
立ち中パンチ(近)	ビッグパーム	10(7)	上/下	○	
立ち中パンチ(遠)	ビッグパーム	10(7)	上/下	○	
立ち大パンチ(近)	ビッグボルケイノ	15(9)or12(8)	上/下	X	
立ち大パンチ(遠)	ビッグボルケイノ	15(9)or12(8)	上/下	X	
立ち小キック(近)	ビッグストッパー	5(4)	上/下	○	
立ち小キック(遠)	ビッグストッパー	5(4)	上/下	○	
立ち中キック(近)	ビッグハンマー	10(8)	上/下	X	
立ち中キック(遠)	ビッグハンマー	10(8)	上/下	X	
立ち大キック(近)	ビッグローテート	14(8)	上/下	X	
立ち大キック(遠)	ビッグローテート	14(8)	上/下	X	
しゃがみ小パンチ	ビッグフィンガー	4(4)	上/下	○	
しゃがみ中パンチ	ビッグサミング	10(7)	上/下	○	
しゃがみ大パンチ	ビッグリフト	14(9)or12(8)	上/下	X	
しゃがみ小キック	ビッグコサック	3(4)	下	X	
しゃがみ中キック	ビッグヒップ	9(8)	下	○	
しゃがみ大キック	ビッグログ	10(8)	下	X	
ジャンプ小パンチ	ビッグスタンプ	4(5)	上	X	
ジャンプ中パンチ	ビッグヘッド	10(8)	上	X	
ジャンプ大パンチ	ビッグナックル	12(9)	上	X	
ジャンプ小キック	ビッグリム	4(5)	上	X	
ジャンプ中キック	ビッグティップ	10(7)	上	X	
ジャンプ大キック	ビッグスカッシュ	7(4)×2	上	X	

攻撃種類	技名	攻撃力	投げ間合い
通常投げ(敵の近くで⬅or➡＋中Por大P)	ビッグボム	15(8)	44
空中投げ(空中の敵近くで⬆⬇以外＋中Por大P)	ビッグエア	15(8)	横43,縦65

防御力	1

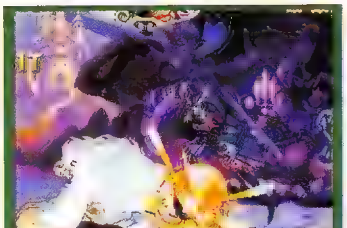
根性値	0

根性値がかかり始める残り体力	30ドット

サスカッチの通常技といえば、判定が非常に強いことで有名である。とくに小パンチなどは、「神の指先」と言われるほど恐れられている。
もちろん小パンチだけでなく、中パンチと大パンチも技の判定は強く、いろいろな場面で役だってくれる。
実戦では立ち中パンチが使いやすい。キャンセルもかかるしリーチも長い。地上のチェーンコンボがガードされていたら中パンチに移行して、ガードキャンセル防止と相手の通常技での割り込みに対応していこう。
なお、相手によっては立ち中パンチはしゃがまれていると当たらないので注意。そのような場合は、しゃがみ中パンチで代用していくといいだろう。この技にもキャンセルは可能なので、臨機応変に使い分けていく。
そして、大パンチは対空技として重宝する。基本的にはしゃがみ大パンチを使い、頭上を越されそうなジャンプに対しては立ち大パンチを使用するといい。
キック攻撃は足払いが中心になる。しゃがみ小キックは地上から浮いているが、投げられ判定はあるので注意すること。
大足払いはリーチが長いので非常に頼りになる。チェーンコンボの最後は、この大足払いにつなげるのが理想的。もちろん、そのあとは追い打ちをかけていこう。

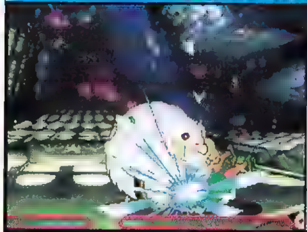

小パンチは技の出が早く、判定もめちゃくちゃ強い。


立ち中パンチはリーチが非常に長い。

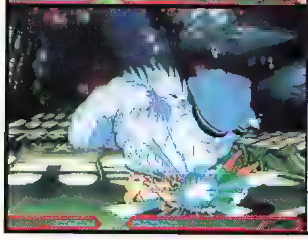

大足払いはチェーンコンボの締めにオススメ。

特殊技

ビッグホイール



相手ダウン時↑+[P]or[K]	
HIT	S
0(6)	
追い打ち	

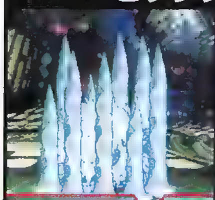


相手ダウン時↑+[P][P]or[K][K]		
2HIT	ES	1
1(6)+1(4)		
追い打ち		

ビッグトラップ

←↙↓↘→+スタートボタン	2(1)
HIT ES 1	ガード不能

ビッグタワーズ



↓↓+[P]	
HIT	S
大中小すべて 18(5)	
△ ▽ 空中○	

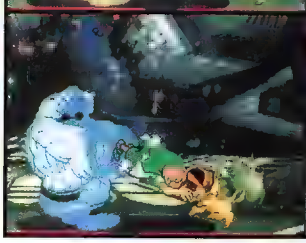


↓↓+[P][P]		
HIT	ES	1
19(9)		
△ ▽ 空中○		

ビッグスイング



レバー1回転+[K]	
HIT	S
21(10)	
投げ	



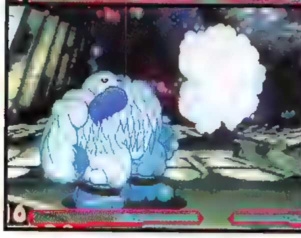
レバー1回転+[K][K]		
HIT	ES	1
25(12)		
投げ		

必殺技

ビッグブレス



↓↘→+[P]	
HIT	S
大中小すべて 12(6)	
△▽ 空中○	



↓↘→+[P][P]		
HIT	ES	1
15(8)		
△▽ 空中○		

ビッグブロウ



→↓↘+[P]	
HIT	S
小17(6),13(5) 中18(7),14(5) 大19(8),15(5)	
△ ▽ 空中×	



→↓↘+[P][P]		
3HIT	ES	1
10(4)×3		
△ ▽ 空中×		

解説

まずは特殊技である追い打ちから見ていこう。サスカッチの追い打ちは素早く相手に襲いかかるので、性能的には高い。大足払いで相手をヒットさせたからといって確定ではないにしろ、積極的に使っても構わない。

必殺技もそれぞれ使いどころがあるのでうまく工夫したい。今回から加わったビッグブロウは中攻撃以上であれば連続技に組み込むことができ、唯一空中ガードが不可能な必殺技である。

ビッグタイフーンは相変わらずのガードキャンセル技として重宝するほか、小・中・大でそれぞれ性能が違う。ヒット数は2・3・4と変化し、技の出も小のほうが早い。

よって、連続技として使用する場合は大を使い、ガードキャンセルに使うときは小を使うように心がけるといいだろう。

また、ビッグタワーズも小・中・大で性能が違う。小は出が早いが、攻撃判定の出ている時間が短い。大はその逆で、出るまでは遅いものの長い時間攻撃判定が発生している。

コマンド投げは2種類。ビッグブランチは追い打ち確定の状況が少ないが、相手を押し込みつつ使い、ビッグスイングは自分の起き上がりやジャンプ、ショートダッシュからいきなり狙っていくといいだろう。

ビッグブランチ



→↘↓↙←+P		
HIT 1	S	
13(6)		
投げ		



→↘↓↙←+PP		
HIT 1	ES	1
14(9)		
投げ		

ビッグタイフーン



→↓↘+K		
2~4	S	
小10(4)×2 中7(3)×3 大6(3)×4		
△ ▽ 空中○		

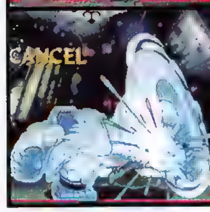


→↓↘+KK		
HIT 1	ES	1
26(11)		
△ ▽ 空中○		

ビッグタイフーン（ガードキャンセル）



→↓↘+K		
2~4	S	
小10(4)×2 中7(3)×3 大6(3)×4		
△ ▽ 空中○		



→↓↘+KK		
HIT 1	ES	1
26(11)		
△ ▽ 空中○		

解説

ES必殺技の中で、ビッグタワーズの強さは特筆に値するものがある。攻撃判定の発生が早く、画面端まで届く飛び道具感覚で使用できる。さらに、両側に出現するので後方もカバーできるし、高さもあるのでジャンプしないとかわすことはできない。

この申し分のない必殺技は、ある程度読まれていても多用していいほど強力で、やや間合いが離れたときのお見合い状態や相手の中途半端な攻撃を見事に打ち返してくれる。

ほかのES必殺技はそれほど意識して使う必要はないが、ビッグタイフーンは連続技に組み込むと強力だし、ガードキャンセルで使用すれば相手の戦意を喪失させる効果もある。

EX必殺技はビッグアイスバーンをうまく使っていきたい。キャンセルで出してもいきなり出しても効果は高く、決まればダメージもかなり大きい。

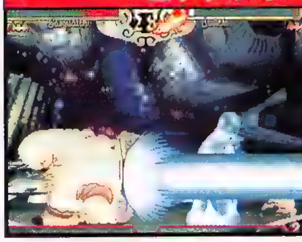
まあ、決まらない相手にはまったく決まらない技でもあるが、とりあえず様子見も含めて織りまぜていこう。

ビッグスレッジも確かに強力ではあるが、ある程度余裕が出てきてから使ったほうが賢明だろう。

始めのうちは空ジャンプから狙っていき、慣れてきたらショートダッシュから挑戦してみる。決まればカッコイイぞ。

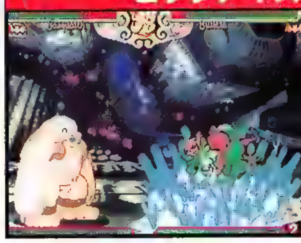
EX必殺技

ビッグフリーザー



←↙↓↘→+PP		
HIT 1	EX	1
23(8)		
△ ▽ 空中○		

ビッグアイスバーン



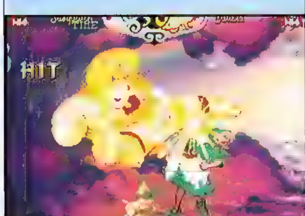
←↙↓↘→+KK		
HIT 1	EX	1
29(10)		
ガード不能		

ビッグスレッジ



レバー2回転+KK		
HIT 2	EX	1
28(8)+10(6)		
投げ		

ダークフォース

ビッグレジスター	ビッグレジスターウィズM.A.P.S. (Magical Avalanch Penguin`s Super-units)
	
小P小K or 中P中K	大P大K
	突撃ヒット5(2),爆発11(4)

小か中でのダークフォースはスーパーアーマー付きでダッシュ攻撃が連続になる強力なもの。多少のダメージは覚悟で攻撃すること。使いどころは、相手の起き上がりの目の前で発動させ、ビッグブランチとうまく組み合わせて使うといいだろう。

いっぽう、大のほうはスーパーアーマーは付かないものの、ペンギン爆弾を飛ばしつつ相手を翻弄できる。

これは、パンチボタンを押すことによって発射できるので、自分で調節することは可能。

当然、ジャンプやダッシュのパンチ攻撃と組み合わせて使うのが基本的なやり方になる。相手の体力が残り少ないときの最後の押し切りに最適。



レイレイ

通常技データ

★通常技データの見方

ダメージの項目にある数値は、左側が蓄積ダメージを、右側のカッコ内のものが回復ダメージを表しています。

通常技の遠距離／近距離切り替え間合いや、投げ技の投げ間合いの単位はdotです。また、根性値と防御力は、デミトリを基準（0）としています。

表内の数値はランダム要素を含んでいるため、実際のゲーム中は必ずしも数値通りになるとは限りません。

表内の「C」は、○が必殺技でキャンセル可能な技、×はキャンセル不可の技です（ボタン順押し系のEX必殺技は、例外的に全通常技に対して○）。

攻撃種類	技名	攻撃力	ガード	C	遠近切り替え
立ち小パンチ(近)	陰剣(いんけん)	4(4)	上/下	○	36
立ち小パンチ(遠)	尖剣(せんけん)	4(3)	上/下	○	
立ち中パンチ(近)	襲爪(しゅうそう)	10(6)	上/下	○	
立ち中パンチ(遠)	襲爪(しゅうそう)	10(6)	上/下	○	
立ち大パンチ(近)	先斬刀(まぎと)	14(8)	上/下	×	32
立ち大パンチ(遠)	切離鋸(きりこ)	4(2)×3	上/下	×	
立ち小キック(近)	刺脚(しきゃく)	4(3)	上/下	○	
立ち小キック(遠)	刺脚(しきゃく)	4(3)	上/下	○	
立ち中キック(近)	破脚(はきゃく)	11(6)	上/下	×	
立ち中キック(遠)	破脚(はきゃく)	11(6)	上/下	×	
立ち大キック(近)	斜断躯(しゃだんく)	13(7)	上/下	×	
立ち大キック(遠)	斜断躯(しゃだんく)	13(7)	上/下	×	
しゃがみ小パンチ	刃刈(じんか)	4(3)	上/下	○	
しゃがみ中パンチ	鉄牙(てつが)	10(6)	上/下	×	
しゃがみ大パンチ	車怒流(しゃどる)	11(7)	下	×	
しゃがみ小キック	小足(こそく)	3(4)	下	○	
しゃがみ中キック	這足(はそく)	8(7)	下	○	
しゃがみ大キック	双天覇(そうてんぱ)	12(8)	上/下	×	
ジャンプ小パンチ	飛爪(ひそう)	4(4)	上	○	
ジャンプ中パンチ	空鉄(くうてつ)	10(6)	上	×	
ジャンプ大パンチ	車刀乱(しゃとらん)	4(3)×3	上	×	
ジャンプ小キック	飛蹴(ひしゅう)	4(4)	上	○	
ジャンプ中キック	空蹴(くうしゅう)	10(7)	上	×	
ジャンプ大キック	舞蹴(ぶしゅう)	12(8)	上	×	
レバー前入れ中パンチ	乱鉄(らんてつ)	9(7)	上/下	×	
レバー前入れ大パンチ	壊怒牙(えどが)	14(8)or11(6)or7(3)	上/下	×	
ジャンプ中に←←or→→	空中ダッシュ	0			

攻撃種類	技名	攻撃力	投げ間合い
通常投げ(敵の近くで←or→+小P小K以外どれか)	放霊(ほうれい)	13(7)	34
空中投げ(空中の敵近くで↑↓以外+中Por大P)	放天(ほうてん)	13(7)	横32,縦59

防御力	−2

根性値	−1

根性値がかかり始める残り体力	30ドット

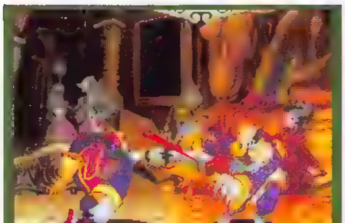
レイレイの通常技には奇妙なものが多いので、最初は扱いづらい印象がある。しかし、通常技の性能は非常に高く、信頼できる技が多いのだ。そんな中でも、とりわけ使える技を、いくつかピックアップしてみよう。

まず、相手の攻撃に割り込むのに使えるのが、小パンチだ。スピードがあるので、大抵のラッシュに割り込むことができる。立ち小パンチはリーチもあるので、連打するだけで相手のラッシュを未然に止めることも可能だぞ。

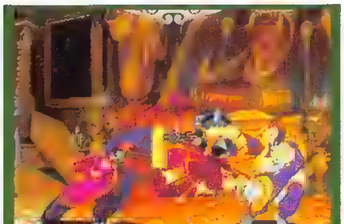
中間距離での牽制技として使えるのが、レバー前入れ中パンチの、鉄球パンチ。リーチがあり、上方向に攻撃が出るので、ジャンプ防止としての役割を果すであろう。しかし、空振りすると隙が大きいので、無闇に使わないように注意してほしい。

大パンチはしゃがみ、レバー前入れでも使える。しゃがみ大パンチは相手をダウンさせるために使い、レバー入れ大パンチは遠距離の対空技として使えるぞ。

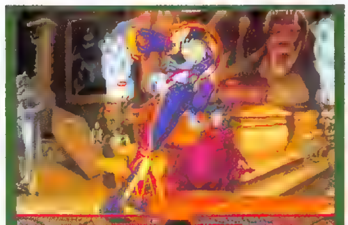
対空技としては、しゃがみ大キックが強力だ。通常技対空の中では、トップクラスの技と言えるだろう。だが、この技も外すと隙が大きいぞ。ジャンプでは、中パンチ、大パンチを主に使用する。大パンチは3ヒットするので、非常に当てやすく、ガードも崩しやすい。ただし、ガードキャンセルのいい的となるので、狙われるようであれば、ジャンプ大キックなども混ぜて撹乱させよう。



リーチ、スピード共に申し分ない小パンチ。



リーチはあるが、外すと隙が大きい、レバー入れ中パンチ。



対空技として威力を発揮する、しゃがみ大キック。



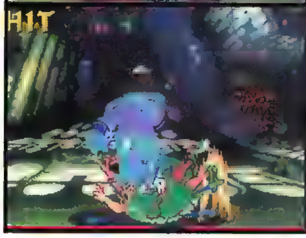
3ヒットするジャンプ大パンチは、攻撃の要となる技だ。

特殊技

斬破（ざんぱ）



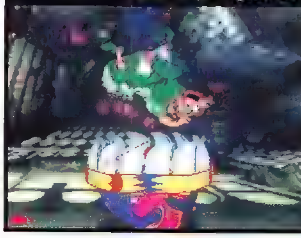
相手ダウン時↑+P or K		
HIT 4	S	---
0(2)×4		
追い打ち		



相手ダウン時↑+PP or KK		
HIT 8	ES	1
0(2)×8		
追い打ち		

必殺技

放天撃（ほうてんげき）



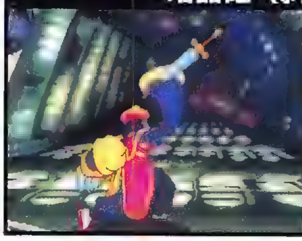
→↘↓↙←+中P or 大P		
HIT 8	S	---
2(2)×8		
投げ		

暗器砲（あんきほう）・横



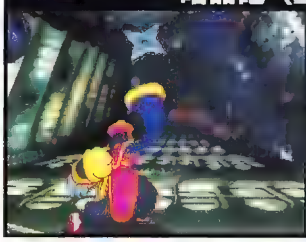
↓↘→+小P		
HIT 1	S	---
9(4)		
△▽　空中○		

暗器砲（斜め）



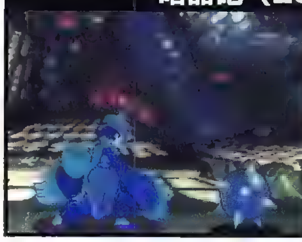
↓↘→+中P		
HIT 1	S	---
9(4)		
△▽　空中○		

暗器砲（上）



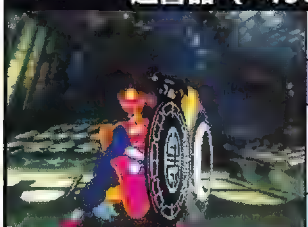
↓↘→+大P		
HIT 1	S	---
9(4)		
△　空中○		

暗器砲（ES版）



↓↘→+PP		
HIT	S	1
1発につき 12(6)		
▽　空中○		

返響器（へんきょうき）



（地上or空中で）↓↙←+P		
HIT 1	S	---
小中大すべて 10(7)		
△ ▽　空中○		



（地上or空中で）↓↙←+PP		
HIT 3	ES	1
6(3)×3		
△ ▽　空中○		

解説

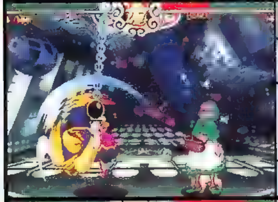
レイレイの必殺技は、奇妙な技ばかりがそろっている。どの必殺技も適当に使ってはその効果は発揮されないので、有効な使い方を覚えてほしい。

一見すると普通の飛び道具なのだが、実は曲者なのが暗器砲。隠し持った武器を次々と投げ付ける技なのだが、いくつかの特徴を持っている。まずは、強弱による飛ぶ方向の違い。弱は相手方向に低い軌道で飛ぶのだが、中では斜め（放射状）に飛び、強では真上に飛び、さらに落下してくるまで攻撃判定を持っている。だが硬直が長いので、使い方を間違うととんでもないことになるぞ。もう一つの特徴は、投げる武器の中に、気絶する武器が混ざることだ。武器の順番には法則があるので、ぜひ覚えてほしい（対戦攻略参照）。

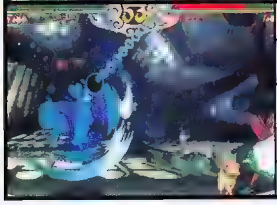
銅鑼を叩き、音波を出す返響器は、相手の飛び道具を跳ね返す能力を持っているが、そのために使うことは意外と少ない。音波には攻撃力があるので、直接ぶつける使い方が多くなる。だが、ノーマルではリーチがなく使いにくいので、主にＥＳで使っていくのが有効だ。

天井に鎖をつなぎ、振り子のように往復する旋風舞。キックボタンによって鎖を切り離し、空中から奇襲をかけることができる。この切り離しをうまく使えば、強烈な攻めが可能になるぞ。

旋風舞（せんぷうぶ）



(地上or空中で)→↓↘+P	
HIT	S
小中大すべて 1発につき3(2)	
△ ▽ 空中○	



(地上or空中で)→↓↘+PP	
HIT	ES 1
1発につき3(2)	
△ ▽ 空中○	

旋風舞（ガードキャンセル）



→↓↘+P	
HIT	S
小中大すべて 1発につき3(2)	
△ ▽ 空中○	



→↓↘+PP	
HIT	ES 1
1発につき3(2)	
△ ▽ 空中○	

解説

チェーンコンボも強力だが、最終的なダメージソースとなるのは、やはりＥＸ技であろう。レイレイは特にＥＸ技が強力なので、スペシャルストックはガンガン貯めていこう。

レイレイのＥＸ技の中で一番使い勝手がよく強力なのが、天雷破だ。この技は袖の中から分銅を落とし、その勢いで地震を起こし、さらには天井から無数の鉄球を落とす、なんともド派手な技だ。

この技の強力な所は、初段の分銅の部分が中段攻撃であることだ。ジャンプ攻撃や、下段チェーンから出すことができれば、かなりの確率でヒットさせることが可能だろう。

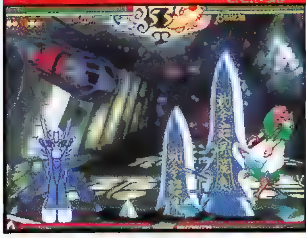
地面から剣が突き出てくる地霊刀は、ダメージよりも、相手の動きを封じるために使うことが多い技だ。地霊刀が出ている間、相手は無理には動けないので、レイレイ側が攻める、絶好のチャンスといえるだろう。

ちなみに、画面端近くで地霊刀がヒットした場合、旋風舞を追い打ちでヒットさせることができるぞ。無理に狙う必要はないが。

３つのうちもっとも使いにくいＥＸ技が、時限爆弾を投げ付ける中華弾だ。タイマーが０になるまで攻撃力はなく、レイレイ自身にもヒットするので、使い方を間違うと酷い目にあうぞ。下段攻撃により、動かすことも可能だ。

ＥＸ必殺技

地霊刀（ぢれいとう）



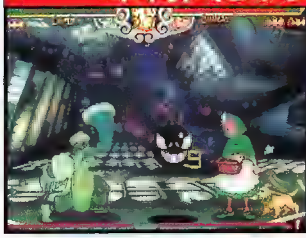
←↙↓↘→+KK	
HIT	EX 1
1発につき 6(2)	
△ ▽ 空中○	

天雷破（てんらいは）



小K大K中P中P↑	
HIT	EX 1
分銅15(8) 地震2(2) 玉3(2)	
※本文参照	

中華弾（ちゅうかだん）



←↙↓↘→+PP	
HIT	EX 1
22(10)	
△▽ 空中○	

ダークフォース

離猛魂（リモウコン）

PK





ダークフォース中の通常技	
立ち小パンチ　16(0)	立ち小キック　11(0)
立ち中パンチ　7(0)×3	立ち中キック　17(0)
立ち大パンチ 23(0),18(0),11(0)	立ち大キック 21(0)
しゃがみ　16(0)	ジャンプ　7(0)×3

レイレイのダークフォースは、額のお札が剥がれ、制御が効かなくなり、大暴走するものだ。

このダークフォースは、長所と短所がハッキリしている。長所は、移動がすべて空中ダッシュ並みになり、技のスピードも格段に上がること。スーパーアーマー状態になり、攻撃力が増し、相手にインパクトゲージを残さないことがある。短所は、ガード不可能なこと、ダッシュができないこと、必殺技が出せないことなどだ。

ガードできないのは怖いが、攻撃力が半端ではないので、狙う価値はあるだろう。

VAMPIRE SAVIOR

Jedah

ジェダ



通常技データ

★通常技データの見方

ダメージの項目にある数値は、左側が蓄積ダメージを、右側のカッコ内のものが回復ダメージを表しています。
通常技の遠距離／近距離切り替え間合いや、投げ技の投げ間合いの単位はdotです。また、根性値と防御力は、デミトリを基準（0）としています。
表内の数値はランダム要素を含んでいるため、実際のゲーム中は必ずしも数値通りになるとは限りません。
表内の「C」は、○が必殺技でキャンセル可能な技、×はキャンセル不可の技です。

攻撃種類	技名	攻撃力	ガード	C	遠近切り替え
立ち小パンチ(近)	マーノ＝ピーナ(嘆きの手)	5(3)	上/下	○	
立ち小パンチ(遠)	マーノ＝ピーナ(嘆きの手)	5(3)	上/下	○	
立ち中パンチ(近)	ディート＝ラメンターレ(悼みの指)	9(7)	上/下	X	
立ち中パンチ(遠)	ディート＝ラメンターレ(悼みの指)	9(7)	上/下	X	
立ち大パンチ(近)	ブラッチョ＝ピエタ(憐れみの腕)	5(3)×3	上/下	X	
立ち大パンチ(遠)	ブラッチョ＝ピエタ(憐れみの腕)	5(3)×3	上/下	X	
立ち小キック(近)	クインテ＝フィッソ(疾き翼)	5(3)	上/下	○	
立ち小キック(遠)	クインテ＝フィッソ(疾き翼)	5(3)	上/下	○	
立ち中キック(近)	ヴァルソ＝ファターレ(破滅の境界)	11(6)	上/下	X	
立ち中キック(遠)	ヴァルソ＝ファターレ(破滅の境界)	11(6)	上/下	X	
立ち大キック(近)	ファルチェ＝モルテ(死の鎌)	13(7)or10(6)	上	X	
立ち大キック(遠)	ファルチェ＝モルテ(死の鎌)	13(7)or10(6)	上	X	
しゃがみ小パンチ	マーノ＝パリタ(平等の手)	5(3)	上/下	○	
しゃがみ中パンチ	ディート＝チャリタ(博愛の指)	9(7)	上/下	X	
しゃがみ大パンチ	ブラッチョ＝メルチェ(慈悲の腕)	5(3)×3	上/下	X	
しゃがみ小キック	クインテ＝スヴェルト(険しき翼)	4(4)	下	○	
しゃがみ中キック	コルポ＝ブイオ(闇の飛沫)	10(7)	下	X	
しゃがみ大キック	コルポ＝サルヴァトーレ(救いの飛沫)	13(8)	下	X	
ジャンプ小パンチ	マーノ＝ビアシマーレ(窘めの手)	5(4)	上	○	
ジャンプ中パンチ	ディート＝カルマーレ(宥めの指)	9(7)	上	X	
ジャンプ大パンチ	ブラッチョ＝アッヴィサーレ(諭しの腕)	5(3)×3	上	X	
ジャンプ小キック	クインテ＝ヴェローチェ(瞬く翼)	5(4)	上	○	
ジャンプ中キック	クインテ＝アグロ(鋭き翼)	10(7)	上	○	
ジャンプ大キック	ボルド＝クルエント(血塗られた刃)	8(5)+6(4)	上	X	
ジャンプ中に➡➡	バルゾ＝ペルドーノ（赦しの突進）	8(6)	上/下	○	

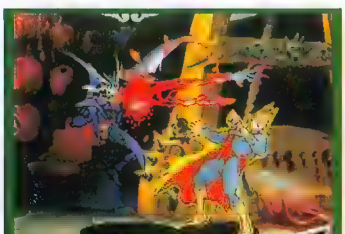
攻撃種類	技名	攻撃力	投げ間合い
通常投げ(敵の近くで⬅or➡＋中Por大P)	サングェ＝ヴァンジェーロ(血の福音)	15(8)	38
空中投げ(空中の敵近くで⬆⬇以外＋中Por大P)	メスト＝スピンタ(貫く悲しみ)	14(8)	横37,縦74

防御力	0

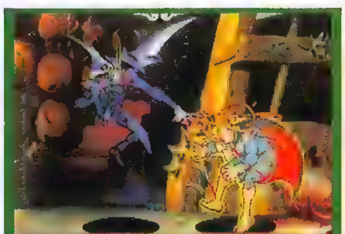
根性値	1

根性値がかかり始める残り体力	30ドット

まず覚えておきたいのがキャンセルのかかる技。
地上ではすべての小攻撃、ジャンプ中は小P、小Kと中Kにしかかからない。ただし、性質はジャンプ攻撃と同じダッシュ攻撃と滑空攻撃はすべての攻撃にキャンセルをかけることができる。この場合、空振りでもキャンセルをかけることができるぞ。
逆にダッシュ中、滑空中はチェーンができなくなっていることも覚えておこう。
小攻撃では出が早く、リーチの長いしゃがみ小Pか、下段のしゃがみ小Kが使える。
中攻撃ではしゃがみ中Kが、リーチの長い下段でなおかつジャンプ封じに使えて非常に便利。立ち中Pもジャンプ封じとして役に立つ。
立ち中Kはジャンプされると弱いものの、出の早さと隙の少なさは一番。
大攻撃はいずれも隙が大きいが、使いどころは多い。
しゃがみ、立ちの大Pはリーチの長さと発生の早さで割り込み等に使える。
立ち大Kはしゃがみガード不能だが、空中ガード不能である点の方が重要。先読み対空として使っていこう。
空中の攻撃ではリーチが長く、ダッシュから使えば地上の技につなぎやすい中パンチ、ダッシュ、ジャンプに関わらずめくりに使える2ヒット技の大キック、そしてもっとも長いリーチと強力な判定や固め能力を持つ大パンチの3つがメインの武器となる。
連続技目的でなければ、出が早く真下に強い中キックもなかなかいける。



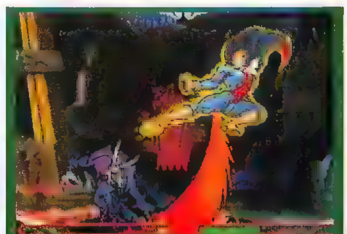
(空中)ダッシュ中はチェーンはできないが全ての技にキャンセル可能。



(空中)ダッシュは連続技狙いなら中Pがつなぎやすい。



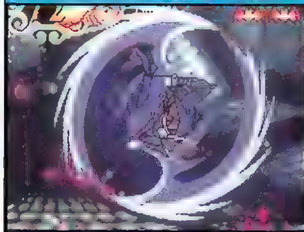
強力なめくり能力を持つ（空中）ダッシュからの大K。ラッシュの要だ。



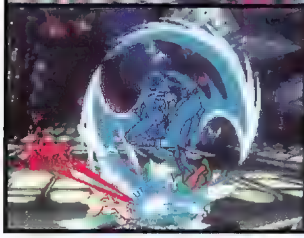
間合いさえ合わせれば対空としても優秀なしゃがみ中K。

特殊技

ラサーレ=セーガ



相手ダウン時↑+PorK		
HIT 1	S	—
0(7)		
追い打ち		



相手ダウン時↑+PPorKK		
HIT 4	ES	1
0(4)×4		
追い打ち		

バルゾ=ベルドーノ（空中ダッシュ）



空中で→→		
HIT 1	S	—
8(6)		
△▽　空中○		

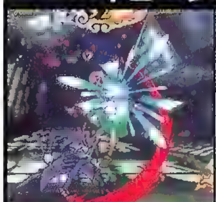
必殺技

サン=パッサーレ

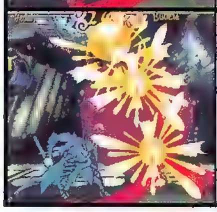


→↘↓↙←+中Korの大K		
HIT 3	S	—
3(2)×2+16(8)		
投げ		

ネロ=ファティカ

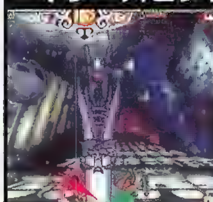


↓↙←+P		
HIT 2	S	
小中大すべて 8(4)+11(6)		
上段ガード不能		

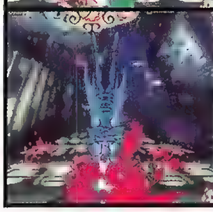


↓↙←+PP		
HIT 5	ES	1
3(2)×2+[3(1)×2]+13(3)		
上段ガード不能		

イラ=スピンタ（空中投げ）



空中で→↘↓↙←+K		
HIT 5	S	—
小中大すべて 4(2)×5		
投げ		

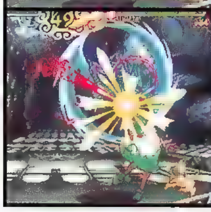


空中で→↘↓↙←+KK		
HIT 6	ES	1
5(2)×6		
投げ		

イラ=スピンタ（ノコギリ）

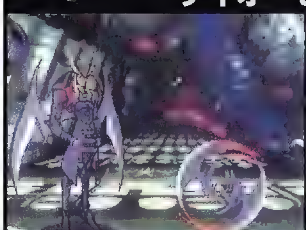


空中で→↘↓↙←+K後P		
HIT 1	S	—
17(10)		
△▽　空中○		

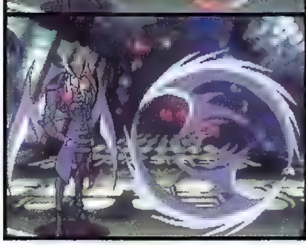


空中で→↘↓↙←+KK後P		
HIT 5	ES	1
6(4)×5		
△▽　空中○		

ディオ=セーガ



↓↘→+P		
HIT 3	S	—
小中大すべて 4(4)×3		
△▽　空中○		



↓↘→+PP		
HIT 5	ES	1
4(4)×5		
△▽　空中○		

解説

●バルゾ=ベルドーノ

空中からやや下降しながら高速で水平飛行する、一種の空中ダッシュ。前後のダッシュ中にも出すことが可能で、地上で↗↗と入力しても出すことができる。

これ自体攻撃力を持つが、ここからダッシュ攻撃と同じ性質の通常技を出すこともできる。

●サン=パッサーレ

非常に発生が遅くＥＳ版もない。

しかし、威力は高く、他キャラのＥＳコマンド投げと同じか、それ以上のダメージを与える。

●ディオ=セーガ

ジェダの攻めの起点となる設置型の飛び道具。３ヒットする。

ＥＳ版はさらに様々な利点があり、強力。

●ネロ=ファティカ

爪で宙を掻きつつ後退する、ガード不能攻撃。当然空中ガードもできないが、しゃがんでいれば当たらない。

●イラ=スピンタ

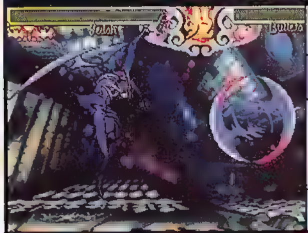
空中から急降下、相手が地上にいようが空中にいようが投げることができる。

滞空中にＰボタンを押すことで回転鋸状のしゃがみガード不可攻撃になる。

●スプレジオ

自らの首を掻き切り、吹き出す血で攻撃するガードキャンセル専用技。基本性能は高いが、ガードされたときの隙は大きい。

ディオ=セーガ（空中）



空中で↓↘→+P		
HIT 3	S	
小中大すべて 4(4)×3		
△ ▽ 空中○		

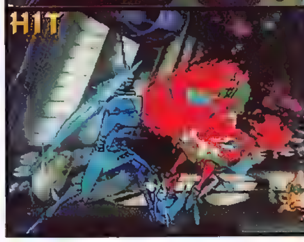


空中で↓↘→+PP		
HIT 5	ES	1
4(4)×5		
△ ▽ 空中○		

スプレジオ（ガードキャンセル）



→↓↘+P		
HIT 1	S	
小中大すべて 16(10)		
△ ▽ 空中○		



→↓↘+PP		
HIT 3	ES	1
11(6)×3		
△ ▽ 空中○		

EX必殺技

プロヴァ=ディ=セルヴォ



←↙↓↘→+KK後K		
HIT 6	EX	1
3(2)×5 +14(4)		
投げ		

フィナーレ=ロッソ



↓↓+PP		
HIT 14	EX	2
2(1)×13+4(1)		
投げ		

解説

ジェダのＥＸ必殺技はどちらもガード不能技。しかし、状況に応じた使い分けが必要だ。

●プロヴァ=ディ=セルヴォ

コマンド入力で手首を掻き切り、吹き出した血が地面を這っていく。

ここでKボタンを押すと血が巨大な手を形作り、相手に掴みかかる。当然ガードは不能だ。

技の性質上、相手が遠いほど掴むまでに時間がかかり、かわされやすくなる。かといって近過ぎても掴むことはできないので、間合いを見極めて使っていくのが重要。　基本的に追加入力のKボタンは連打で、最速で出してしまおう。これでも、画面半分くらいの間合いはカバーしてくれるぞ。

●フィナーレ=ロッソ

こちらもガード不能。相手の足元に血の池が現れ、そこから伸びた無数の手が血の池へ引きずり込む。

発生スピードが相手との間合いによって左右されないのが利点。血の池の出現地点はかなり正確に相手を追尾してくれるぞ。

これらの利点はプロヴァ=ディ=セルヴォとは逆に、遠距離で使ったときに生きてくる。

ちなみに相手の着地点にフィナーレ=ロッソが置かれていた場合は脱出不能だ。

ダークフォース

サントゥアーリオ



PK

ダークフォース解説

ジェダのダークフォースは空中浮遊のサントゥアーリオ。ジャンプのかわりに空中を自在に動けるようになる。この空中移動には慣性がついており、空中にいさえすれば、技を出しながらの移動も可能だ。ダークフォース中もガード、ダッシュ、滑空といった行動は変わりなく行える。

これによってダッシュを使った場合よりも素早く、中段と下段とガード方向を振り分け、混乱させることができる。

ダークフォースは発動と同時に宙に浮いてしまい、他の多くのキャラのように、「ダークフォース投げ」はできないものの、終了時の隙はないので、リスクはないに等しい。

VAMPIRE SAVIOR

Lilith

リリス



通常技データ

★通常技データの見方

ダメージの項目にある数値は、左側が蓄積ダメージを、右側のカッコ内のものが回復ダメージを表しています。

通常技の遠距離／近距離切り替え間合いや、投げ技の投げ間合いの単位はdotです。また、根性値と防御力は、デミトリを基準（0）としています。

表内の数値はランダム要素を含んでいるため、実際のゲーム中は必ずしも数値通りになるとは限りません。

表内の「C」は、○が必殺技でキャンセル可能な技、×はキャンセル不可の技です（ボタン順押し系のEX必殺技は、例外的に全通常技に対して○）。

攻撃種類	技名	攻撃力	ガード	C	遠近切り替え
立ち小パンチ(近)	ネックチェリッシュ	4(3)	上/下	○	36
立ち小パンチ(遠)	ハニーウィスパー	3(3)	上/下	○	
立ち中パンチ(近)	ハートピアッシング	10(6)	上/下	○	36
立ち中パンチ(遠)	ギルティーシルエット	9(6)	上/下	○	
立ち大パンチ(近)	エクスタシークライム	13(7)	上/下	X	32
立ち大パンチ(遠)	スプラッシュリビドー	13(6)	上/下	X	
立ち小キック(近)	ファニースウィープ	3(4)	上/下	○	
立ち小キック(遠)	ファニースウィープ	3(4)	上/下	○	
立ち中キック(近)	レッグインパルス	9(6)	上/下	X	
立ち中キック(遠)	レッグインパルス	9(6)	上/下	X	
立ち大キック(近)	ネクロディザイア	4(4)×4	上/下	X	36
立ち大キック(遠)	ラディーワンドオープナー	5(2)+11(8)	上/下	X	
しゃがみ小パンチ	パープレクスタッチ	3(3)	上/下	○	
しゃがみ中パンチ	エビルウイング	9(6)	上/下	○	
しゃがみ大パンチ	ミステリアスアーク	12(8)	上/下	X	
しゃがみ小キック	スーシングティップ	3(2)	下	○	
しゃがみ中キック	センシャルインサート	9(6)	下	○	
しゃがみ大キック	ロマンティックスレイ	10(8)	下	X	
ジャンプ小パンチ	リトルギムレット	4(4)	上	○	
ジャンプ中パンチ	サプライズエッジ	10(7)	上	○	
ジャンプ大パンチ	ドラスティックオーバル	12(8)	上	X	
ジャンプ小キック	ハードポイント	4(4)	上	○	
ジャンプ中キック	コケティッシュライン	9(7)	上	○	
ジャンプ大キック	リリカルティアー	13(7)or11(7)	上	X	
レバー⬇⬆(斜めも可)	ハイジャンプ	0			

攻撃種類	技名	攻撃力	投げ間合い
通常投げ(敵の近くで⬅OR➡+中Por大P)	イノセントハグ	13(6)	28
空中投げ(空中の敵近くで⬆⬇以外+中Por大P)	チャイルディッシュドロップ	15(7)	横27,縦60

防御力	−1

根性値	0

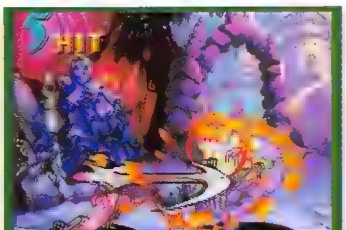
根性値がかかり始める残り体力	30ドット

立ち技で重要なのが、立中Pと立中K。立中Pのほうが攻撃発生がわずかに遅いものの、ヒット後に小攻撃につなげることもできるし、キャンセルも可能。立中Kはキャンセルはできないが出が早く、相手のジャンプを防止したり出鼻をくじくことに使うことが多い。立中Pがスカってしまうようなちびキャラにもしっかり当たるのが利点。立大Pは中攻撃よりも縦に攻撃判定が大きくダメージが高いのがウリ。隙は大きめなので最低でもガードはさせたい。

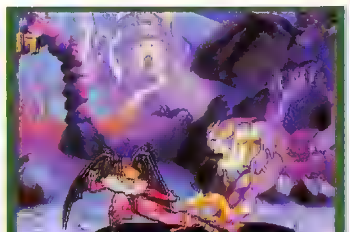
しゃがみ技は、下大K以外はどれも使用頻度が高い。下小Pと下小Kはかなり出が早く、ガードされてもこちらのほうが先に動けるので、近距離での連携に多用する。下中Pはチェーン以外で使うことは少ないが、姿勢が低く判定が意外と強いのをいかし、相手の跳び込みをスカしたり牽制技をつぶすのに使うことがある。下中Kは発生が小技と同じという驚異の出の早さ。チェーンだけでなく、キャンセルソウルフラッシュや中ミスティックアローといった連携が有効だ。下大Pはチェーンの締めや中距離での牽制技に使っていく。下大Kは姿勢が低いのが利点だが、ガード後の反撃が恐いのであまり使わない。

跳び込みに多用するのがJ大PとJ大Kで、J大Pは斜め下方向に強く、J大Kは横方向にリーチが長い。これらをチェーンにして跳び込むのも強力だ。空中ガード後の反撃やめくりにはJ中Kがいい。


立ち中Pや立ち中Kは固めの連携に使うことが多い。


チェーンの締めや牽制に使うしゃがみ大P。リーチの長さがウリだ。


ジャンプ攻撃といえば大P。斜め下方向に判定が強いのが特長だ。


ラッシュに欠かせないのがしゃがみ小攻撃。出が早く隙が小さいからだ。

特殊技

トゥビアス



相手ダウン時↑+P or K		
HIT 1	S	—
0(7)		
追い打ち		



相手ダウン時↑+PP or KK		
HIT 3	ES	1
0(7)+[0(4)×2]		
追い打ち		

必殺技

ミスティックアロー



←↙↓↘→+P		
HIT 1	S	—
20(7)		
投げ		

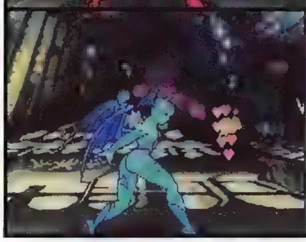


←↙↓↘→+PP		
HIT 1	ES	1
21(8)		
投げ		

ソウルフラッシュ

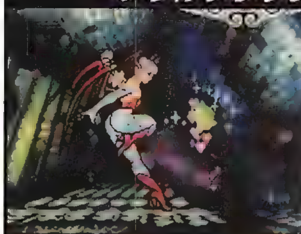


↓↘→+P		
HIT 1	S	
小中大すべて 12(6)		
△▽　空中○		

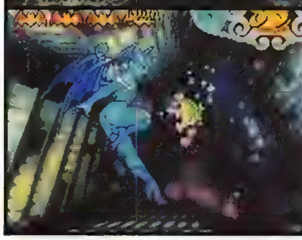


↓↘→+PP		
HIT 3	ES	1
7(4)×3		
△▽　空中○		

ソウルフラッシュ（空中）



空中で↓↘→+P		
HIT 1	S	—
小中大すべて 12(6)		
△▽　空中○		



空中で↓↘→+PP		
HIT 3	ES	1
7(4)×3		
△▽　空中○		

解説

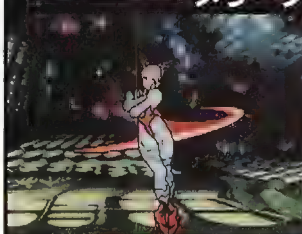
　ソウルフラッシュは、地上&空中で撃てる飛び道具。飛距離は小・中・大どれでも変化はない。小は比較的画面に長時間残り、大は一瞬で消滅する。ES版にすると3発分の判定を持った弾が小と同スピードで飛ぶ。ただ、小よりも若干長く画面に残るので、コレを盾にして行動しやすくなる。

　シャイニングブレイドは、ヒットした相手のダウンを奪うことができる必殺対空技で、連携や牽制の技を刈るためにも重宝する。地上すれすれの位置には攻撃判定を持っていないので、やられ判定の低い技に対しては狙わないほうがいい。ES版は、当たりどころが悪いと途中で落としてしまうこともあるので注意。

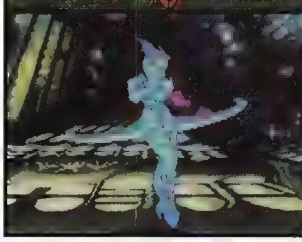
　メリーターンは浮き上がりつつ突進するので足元をスカしつつ攻撃することが可能だが、スカったりガードされた場合には簡単に反撃されてしまうので多用は禁物。

　ミスティックアローは小・中・大で飛びつく距離が変わるので、それぞれの距離をしっかり把握しておくこと。固めの最中にさりげなくキャンセルから使うといい。ES版は大と同じ間合いで使っていく。ES版に限り、壁に跳ね返った相手の着地前をルミナスなどで拾って大ダメージを与えることもできる。投げそのもののダメージは大と同程度なので追加ダメージを与えないともったいないぞ。

メリーターン



↓↙←+K		
HIT 1	S	—
小16(6) 中17(7) 大18(8)		
△▽　空中○		



↓↙←+KK		
HIT 4	ES	1
13(6)+[4(3)×3]		
△▽　空中○		

シャイニングブレイド



→↓↘+P	
1 HIT	S
17(6),11(5)	
△▽ 空中○	



→↓↘+PP		
6 HIT	ES	1
17(11),11(6),14(9),8(4),12(8),7(3)		
△▽ 空中○		

シャイニングブレイド（ガードキャンセル）



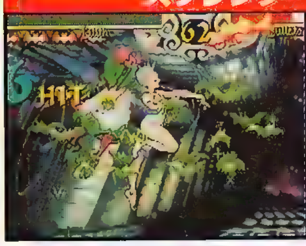
→↓↘+P	
1 HIT	S
17(6),11(5)	
△▽ 空中○	



→↓↘+PP		
6 HIT	ES	1
17(11),11(6),14(9),8(4),12(8),7(3)		
△▽ 空中○		

EX必殺技

スプレンダーラブ



→↓↘+KK		
7 HIT	EX	1
10(5)+[4(2)×6]		
△ ▽ 空中○		

ルミナスイリュージョン



小P小P→小K大K		
21 HIT	EX	1
2(2)+[1(0)×18]+[7(5)×2]		
△ ▽ 空中○		

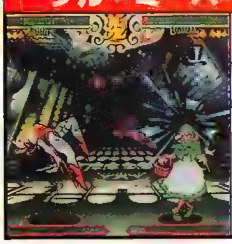
解説

ルミナスイリュージョンは、一定距離突進し、ヒットした相手に乱舞系の多段技を叩き込むもので、威力はなかなかのもの。空中でも出せるし、どんな通常技にもキャンセルが可能なので、カウンターを狙ったり連続技に組み込んだりと、なかなか使用頻度の高い技。対空性能は高くないが、横方向にはそこそこ強い。

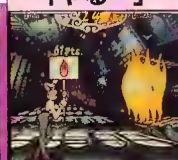
スプレンダーラブは、無数のコウモリをまとって上昇する技。シャイニングブレイドよりも攻撃判定が大きく、背後にも判定があるのが長所だが、攻撃判定の発生が遅いという短所があり、つぶされることも多い。使うなら、相手が手を出しそうなところである程度読みを働かせて使っていくしかない。使用頻度は低い。

グルーミーパペットショウは、放り投げたシルクハットがヒットすると、人形化した相手キャラをリズムに合わせて踊らせるミニゲームが始まる。「ショータイム中のＢＧＭのリズムに合わせてうまくボタンを叩けば高得点が得られる」というしくみで、95点以上の評価になればかなりのダメージを与えることができる。ただ、メロディーは全６曲あり、簡単なリズムだけでなく、けっこう難しいものも含まれている。ゲージを２つも消費してカスみたいなダメージだと割が合わないので、猛練習して高得点を狙えるようになろう。

グルーミーパペットショウ



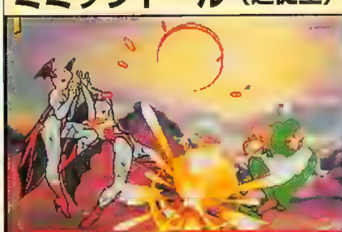
大K中P↓中K大P		
HIT	EX	2
帽子 2(1)		
△ ▽ 空中○		

※ ～25点「全然ダメ」	25点～「もーちょい」	50点～「やるー」	75点～「いけてる」	95点～「ちょーやる」
				
14(6)	21(7)	5(3)+23(8)	6(1)+10(2)+28(4)	9(1)+14(2)+31(4)

※写真上部の欄内は、評価（得点）とセリフを、写真下部の欄内は、評価に応じたダメージを表しています。

ダークフォース

マインドレスドール

ミミックドール（追従型）	ミラードール（反転型）
	
小P小K or 中P中K	大P大K

ダークフォース中は、普段と同様に通常技や必殺技などを繰り出すことができる。どちらも持続時間は短いが、終了時の隙は小さい。

小or中同時押しの「ミミックドール」は、背後に分身が現れ、本体を動きをトレースするように行動する。たとえ本体の攻撃が止められたとしても、分身の攻撃がヒットしたりして、強引にダメージを与えることも多い。

大ボタン同時押しの「ミラードール」は、相手を中心とした対称位置に分身が現れる。相手に攻撃を当てても間合いが離れないので、普段入らないような連続技を決めることもできる。

VAMPIRE SAVIOR

Q-Bee

キュービィ



通常技データ

★通常技データの見方

ダメージの項目にある数値は、左側が蓄積ダメージを、右側のカッコ内のものが回復ダメージを表しています。
通常技の遠距離／近距離切り替え間合いや、投げ技の投げ間合いの単位はdotです。また、根性値と防御力は、デミトリを基準（0）としています。
表内の数値はランダム要素を含んでいるため、実際のゲーム中は必ずしも数値通りになるとは限りません。
表内の「C」は、○が必殺技でキャンセル可能な技、×はキャンセル不可の技です。

攻撃種類	技名	攻撃力	ガード	C	遠近切り替え
立ち小パンチ(近)	→S(フォワードエス)	4(3)	上/下	○	
立ち小パンチ(遠)	→S(フォワードエス)	4(3)	上/下	○	
立ち中パンチ(近)	Lf(エルエフ)	9(7)	上/下	X	
立ち中パンチ(遠)	Lf(エルエフ)	9(7)	上/下	X	
立ち大パンチ(近)	5B(ファイブビー)	3(2)×5	上/下	X	
立ち大パンチ(遠)	5B(ファイブビー)	3(2)×5	上/下	X	
立ち小キック(近)	nGF(エヌジーエフ)	4(3)	上/下	○	
立ち小キック(遠)	nGF(エヌジーエフ)	4(3)	上/下	○	
立ち中キック(近)	S↑(エスアッパー)	11(6)	上/下	○	
立ち中キック(遠)	S↑(エスアッパー)	11(6)	上/下	○	
立ち大キック(近)	R4f(アールフォーエフ)	4(2)×4	上/下	X	
立ち大キック(遠)	R4f(アールフォーエフ)	4(2)×4	上/下	X	
しゃがみ小パンチ	Glf(ジーエルエフ)	4(3)	下	○	
しゃがみ中パンチ	Ghf(ジーエイチエフ)	10(6)	下	○	
しゃがみ大パンチ	GT3S(ジーティースリーエス)	4(3)×3	上/下	X	
しゃがみ小キック	Glbf(ジーエルビーエフ)	4(2)	下	○	
しゃがみ中キック	Glof(ジーエルオーエフ)	10(6)	上/下	○	
しゃがみ大キック	DsS(ディーエスエス)	11(9)or9(7)	下	X	
ジャンプ小パンチ	Ff(エフエフ)	5(3)	上	○	
ジャンプ中パンチ	F2f(エフツーエフ)	9(7)	上	○	
ジャンプ大パンチ	F4B(エフフォービー)	3(3)×5	上/下	X	
ジャンプ小キック	F↓S(エフアンダーエス)	4(4)	上	○	
ジャンプ中キック	FhS(エフエイチエス)	11(6)	上	○	
ジャンプ大キック	FsS(エフエスエス)	14(8)	上	X	
空中で➡➡	ホーミングダッシュ	0			
ジャンプ中⬆入れっぱなし	ホバージャンプ	0			

攻撃種類	技名	攻撃力	投げ間合い
通常投げ(敵の近くで⬅or➡＋中Por大P)	Cn(シーエヌ)	9(5)+6(3)	28
空中投げ(空中の敵近くで⬆⬇以外＋中Por大P)	Ca(シーエー)	9(5)+6(3)	横28,縦66

防御力	−1

根性値	−3

根性値がかかり始める残り体力	40ドット

●小技

立ち状態でいるときは、単発で使われることはあまりない。どちらかというと、ダッシュ攻撃として使うときが多いだろう。しゃがんで出した場合は、小Pはリーチが長く、小Kは攻撃判定の出が小Pよりも速い。

●中技

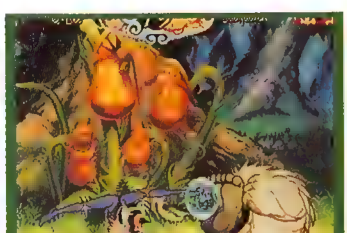
中Pはとてもリーチが長く、相手のジャンプ防止にとても役立ち、牽制としても最適だ。もちろん、ダッシュがらみで使う場合もある。しゃがみ中Pは立ち中Pよりもリーチは短いが、やられ判定が先の方にないので安心して出せる。中Kは斜め上方へ突き出す膝蹴りだ。対空技として使うよりは、近距離戦において、キュービーのラッシュからジャンプで逃れようとする相手に対して、先読みで出して撃ち落とすようにして使う。間合いが離れていれば対空技としても使える。しゃがみ中Kは、立ち中Pよりもリーチの長い技だ。

●大技

立ち大Pは、蜂が蜂巣から5匹出てくるというもの。手前には攻撃判定がないので、遠くから盾として出してみるといいだろう。しゃがみ大Pは、リーチはないが、相手を固めていられる時間が長い。大Kは、ダッシュから出してみるといい。しゃがんでいる相手にもジャンプしようとしている相手にも当てることができる。


この技から2択をかけられるという点で、とても貴重な技。


ジャンプ防止として最高の性能を誇る。


2番目にリーチの長い牽制技。

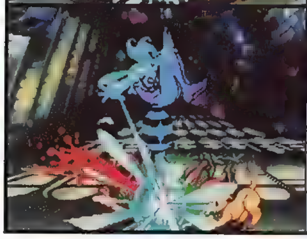

実はここからしゃがみ中Pがつながる。

特殊技

S→U（エスユー）



相手ダウン時↑+◎or◎		
HIT 1	S	—
0(6)		
追い打ち		



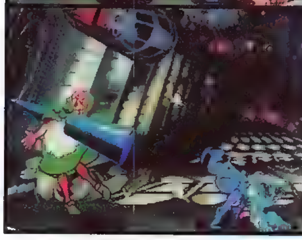
相手ダウン時↑+◎◎or◎◎		
HIT 5	ES	1
0(3)×5		
追い打ち		

必殺技

O.M.（オーエム）



→↘↓↙←+◎		
HIT 1	S	—
19(8)		
投げ		



→↘↓↙←+◎◎		
HIT 3	ES	1
7(3)×2+9(4)		
投げ		

C→R（シー・アール）

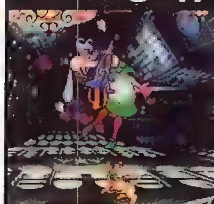


←↙↓↘→+◎		
HIT 5	S	—
小中大すべて 6(2)+[2(1)×3] +8(3)		
△ ▽ 空中○		

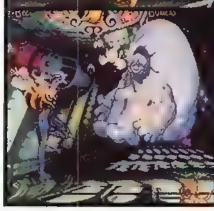


←↙↓↘→+◎◎		
HIT 2	ES	1
6(2)+25(8)		
△ ▽ 空中○		

C→R（空中）



空中で←↙↓↘→+◎		
HIT 5	S	—
小中大すべて 6(2)+[2(1)×3] +8(3)		
△ ▽ 空中○		

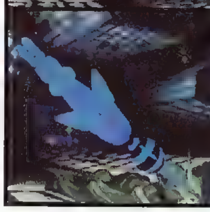


空中で←↙↓↘→+◎◎		
HIT 2	ES	1
6(2)+25(8)		
△ ▽ 空中○		

△A（デルタエー）



↓↙←+◎		
HIT 1	S	—
小16(5) 中17(6) 大18(7)		
△ ▽ 空中○		

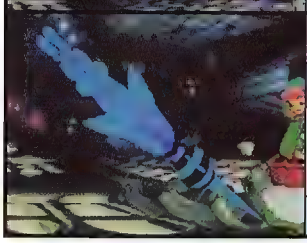


↓↙←+◎◎		
HIT 1	ES	1
20(8)		
△ ▽ 空中○		

△A（空中）



空中で↓↙←+◎		
HIT 1	S	—
小16(5) 中17(6) 大18(7)		
△ ▽ 空中○		



空中で↓↙←+◎◎		
HIT 3	ES	1
20(8)		
△ ▽ 空中○		

解説

キュービィの持つ必殺技は全部で３つ（アールエムとコマンド投げのオーエムを入れれば５つ）。空中で出せるのも特徴だ。

その中でも使用頻度が高いのが、シーアールである。例え相手にガードされたとしても、後ろに跳ね返るのでまず反撃を受けない。ボタンによって違うところは、移動距離。小は短く、大は長い。ＥＳ版になると卵を産み付け、威力も高い。デルタエーは、コマンドを入力すると画面端上方まで飛んでいき、そのあと地面に向かって急降下していく。押すボタンによる違いは急降下し終わったときの地上にいる位置で、これを直角三角形に例えると、斜線の部分が小だと短く、大だと長い。ＥＳ版をヒットさせると、ほんの少しの間だけ相手を麻痺させることができる。

エスバイピーは、尻に付いている針で相手を刺しまくるというものだ。小で出すと針を出すスピードは遅いが、大で出すと凄まじい速さで針を出しまくる。その分、大で出す場合はボタンの連打力に関わってくる。

アールエムはガードキャンセル専用の技で、相手の攻撃を受けていないときにコマンドを入力しても出ない。オーエムは、巨大な針を相手に刺し、そのまま相手を画面端まで吹っ飛ばしてしまうというダイナミックな技だ。

S×p（エスバイピー）



◎連打	
HIT	S
1発につき 5(3)	
△ ▽	空中○

S×p（空中）

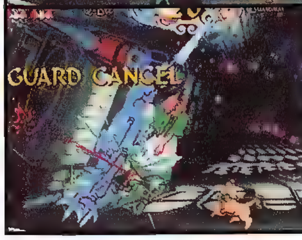


空中で◎連打	
HIT	S
1発につき 5(3)	
△ ▽	空中○

R.M.（アールエム） ガードキャンセル



→↓↘+◎	
HIT 1	S
小中大すべて 16(8)	
△ ▽	空中○



→↓↘+◎◎		
HIT	ES	1
28(10)		
△ ▽	空中○	

解説

キュージェイは蜜の玉を作りだし、その玉を相手方向に投げつけるという技だ。そうすると、画面内をバウンドしながらゆっくりと漂い、相手に当たらないとそのまま何処かへと消えてしまう。ちなみに、最大6回までバウンドするようになっている。空中にいる相手にヒットさせると何も起こらずに割れてしまうが、地上にいる相手に当てると蜜で閉じこめることができ、一定時間の間動きを封じることができる。

閉じこめることができたら、通常技以外の技を出すようにしよう。通常技を当ててしまうと相手はすぐにダウンしてそこで終わってしまうので、この場合はシーアールかESデルタエーがいいだろう。

プラスビーは、いったん上昇してから蜂の大群をけしかけるというものだ。蜂の通る軌道は決まっていて、下の方から上の方に、放物線を描いて飛んでいく。これが決まると、もう相手は見るも無惨な姿へと変わる。細かく観察すると、相手の上で隊長蜂が旋回しているのがわかる。

また、ガードされたとしても、こちらのほうが先に動けるというのが嬉しい。一応、不発したとしても着地の隙はない。それから、この技を出したあとは、強制的に着地させられることになる。

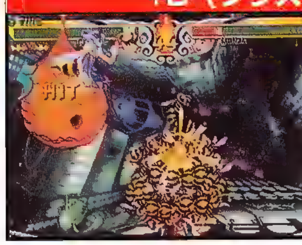
EX必殺技

Qj（キュージェイ）



→↓↘+◎◎(空中可)		
HIT 1	EX	1
15(15)		
△ ▽	空中○	

+B（プラスビー）



←↙↓↘→+◎◎(空中可)		
12	EX	1
[2(1)×2+2(0)×1]×4+11(7)		
△▽	空中○	

ダークフォース

i²（アイスクエア）



◎◎

キュービィの持つ能力は、空中浮遊である。上昇中は完全無敵で、終わり際に隙というものが存在しない。が、その分使いこなすが難しい。

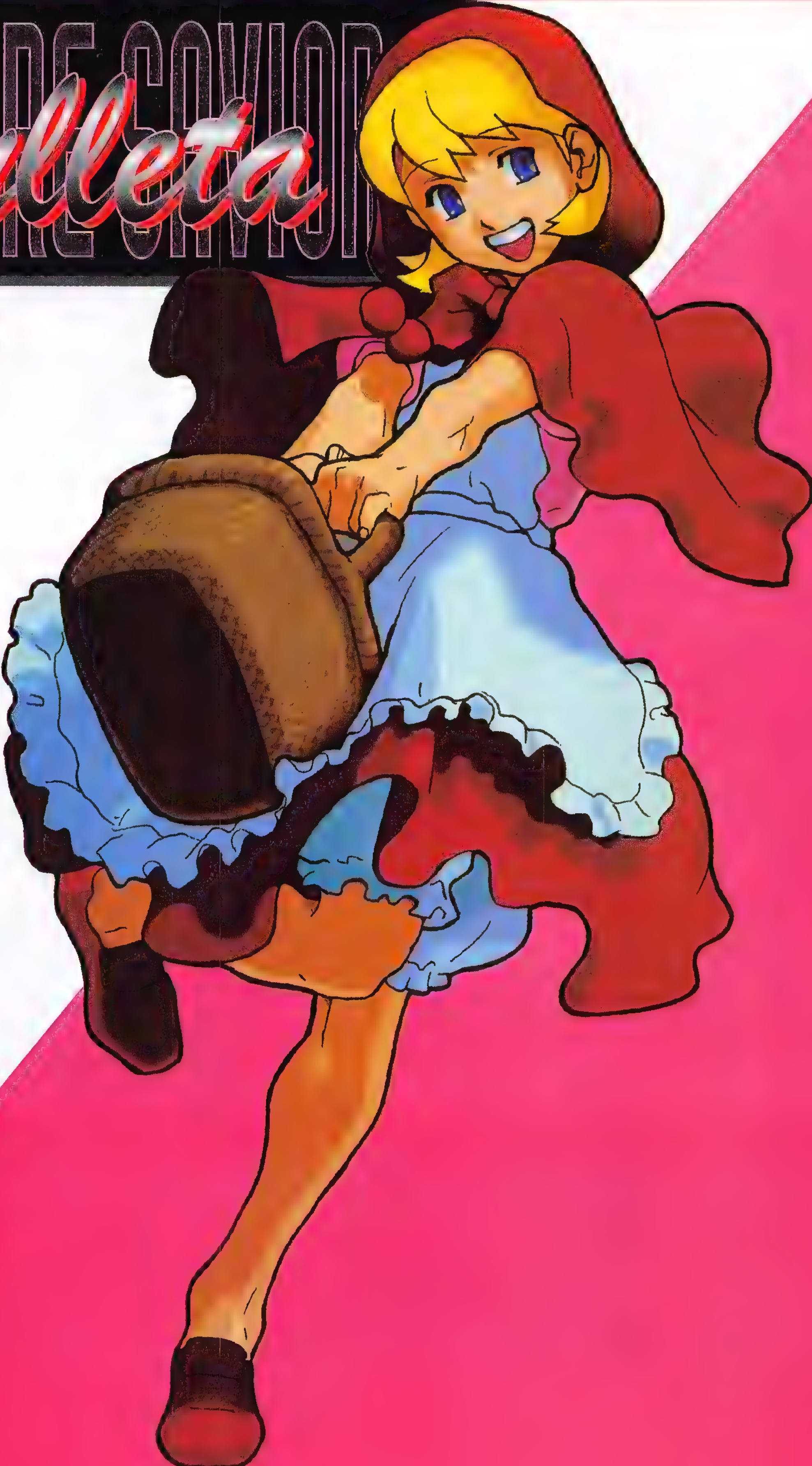
上昇中の無敵時間は、相手のラッシュから脱出するのにも使える。

また、浮遊すると慣性が付くのも特徴だ。どういうことかと言うと、レバーを右に入れた状態から左に入れたとしてもすぐには止まることはできず、少しだけ右に移動をしてしまうのである。慣れないと扱いにくさを感じるかもしれないが、極めれば地上にいる相手への攻めは強力無比である。それだけに難しいが…。

VAMPIRE SAVIOR

Bulleta

バレッタ



通常技データ

★通常技データの見方
ダメージの項目にある数値は、左側が蓄積ダメージを、右側のカッコ内のものが回復ダメージを表しています。
通常技の遠距離／近距離切り替え間合いや、投げ技の投げ間合いの単位はdotです。また、根性値と防御力は、デミトリを基準（0）としています。
表内の数値はランダム要素を含んでいるため、実際のゲーム中は必ずしも数値通りになるとは限りません。
表内の「C」は、○が必殺技でキャンセル可能な技、×はキャンセル不可の技です。

攻撃種類	技名	攻撃力	ガード	C	遠近切り替え
立ち小パンチ(近)	ソフトタッチ	5(2)	上/下	○	16
立ち小パンチ(遠)	メルヘンタッチ	5(2)	上/下	○	
立ち中パンチ(近)	アッパーバスケット	11(6)	上/下	○	48
立ち中パンチ(遠)	ジョイフルバスケット	10(6)	上/下	○	
立ち大パンチ(近)	フェイバリットシュート	1発につき4(3)	上/下	X	
立ち大パンチ(遠)	フェイバリットシュート	1発につき4(3)	上/下	X	
立ち小キック(近)	ヒカプ&キック	4(3)	上/下	○	22
立ち小キック(遠)	スニーズ&キック	4(3)	上/下	○	
立ち中キック(近)	ターン&ファインド	10(7)	上/下	○	
立ち中キック(遠)	ターン&ファインド	10(7)	上/下	○	
立ち大キック(近)	ハロー&マイン	13(8)	上/下	X	
立ち大キック(遠)	ハロー&マイン	13(8)	上/下	X	
しゃがみ小パンチ	ファンシータッチ	4(3)	上/下	○	
しゃがみ中パンチ	ラブリーバスケット	9(7)	下	○	
しゃがみ大パンチ	ブレイブシュート	1発につき4(3)	上/下	X	
しゃがみ小キック	シット&スリップ	4(3)	下	○	
しゃがみ中キック	シット&ターン	9(6)	下	○	
しゃがみ大キック	シット&リラックス	10(7)	下	X	
ジャンプ小パンチ	ワンタッチ	4(4)	上	X	
垂直ジャンプ中パンチ	サイドバスケット	11(6)	上	X	
斜めジャンプ中パンチ	ツイストバスケット	10(6)	上	X	
垂直ジャンプ大パンチ	エクセレントシュート	1発につき5(4)	上	X	
斜めジャンプ大パンチ	ファンタスティックシュート	1発につき5(4)	上	X	
ジャンプ小キック	リープ&ポーズ	4(4)	上	X	
垂直ジャンプ中キック	スニーズ&ヒット	10(7)	上	X	
斜めジャンプ中キック	リープ&ラッシュ	9(7)	上	X	
ジャンプ大キック	ロール&マイン	12(8)	上/下	X	
レバー横入れ中パンチ	トリッキーバスケット	9(7)	上/下	X	
レバー横入れ中キック	サプライズ&ホップ	8(7)	上/下	X	
レバー↘入れ大キック	マリス&マイン	13(8)	上/下	X	
前ダッシュ中レバー前+中P	スタンブル&ブレード	9(7)	上	X	
レバー⬇+KKK	テルミーホワイ	0			
ジャンプ中レバー⬆方向	2段ジャンプ	0			

攻撃種類	技名	攻撃力	投げ間合い
通常投げ(敵の近くで⬅or➡+中Por大P)	ホールド&カット	13(8)	28
空中投げ(空中の敵近くで⬆⬇以外+中Por大P)	キャッチ&カット	14(8)	横27,縦66

防御力	0

根性値	0

根性値がかかり始める残り体力	38ドット

バレッタの通常技で恐らくもっとも使用頻度が高くなると思われるのが、中パンチ系の「カゴ」を使った技。全体的な硬直の短さや当たり判定の強さなど、攻守ともに大きな信頼を置けるものばかりだ。

遠距離立ち中パンチは、横方向への判定の強さと攻撃後の隙のなさが魅力。主にダッシュ後に用い、そこからラッシュをかけていける。

しゃがみ中パンチも隙が小さく、目押し（チェーンではない）で別の技につなぐことが可能。こちらはラッシュ中に混ぜるといいだろう。立ちガード不可な点もポイント。

そのほかの地上技では、遠距離立ち小パンチと立ち中キックが上に強く、空中ガード対策として役立つ。しかし、純粋な対空にはまずならないので注意。立ち大パンチはウージー7連射で、ダッシュからフルヒットすれば大ダメージを与えられる。立ち大キックは特殊な飛び道具扱いの地雷で、主に相手の起き上がりに重ねる時に使用する。

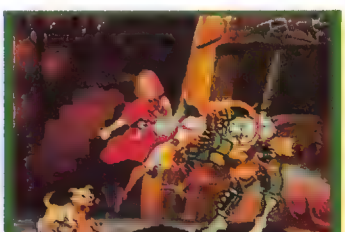
ジャンプの攻防が重要なセイヴァーだが、空中技に関してもそれなりのラインナップが揃っている。

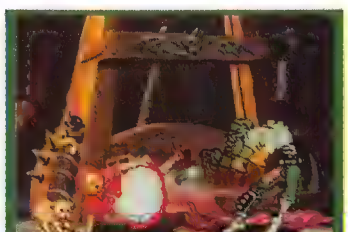
特に斜めジャンプ中パンチは、「下に長い」「出が早い」「判定が強い」とかなり優秀。ジャンプしてすぐに出せば、しゃがんでいる相手にヒットさせることもできる（キュービィは除く）。

斜めジャンプ中キックは、一見普通の跳び蹴りだがめくり性能が高い。中パンチと並んでジャンプ技の二大柱となっている。



出が早く連打が可能。ラッシュ時にうまく使っていこう。

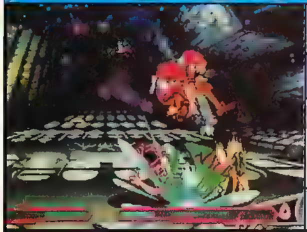
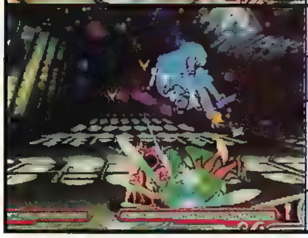

技の出が早いことに加えて判定が強。連携への割り込みに使える。


遠間でのチェーンの締めとして有効。うまく当てれば先に繋げる。


自分にヒットストップがかからないため、ガードさせればかなり有利に。

特殊技

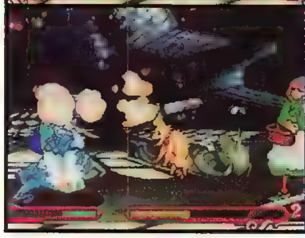
ロー オブ ザ バレット

コマンド	HIT			ダメージ	備考
相手ダウン時↑+Por K	7	S	—	0(1)×7	追い打ち
相手ダウン時↑+PPor KK	13	ES	1	0(1)×12+2(3)	追い打ち

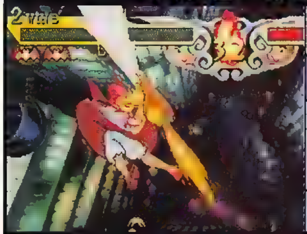
必殺技

スマイル&ミサイル（P上段、K下段）

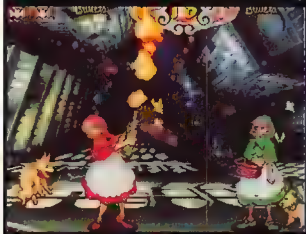
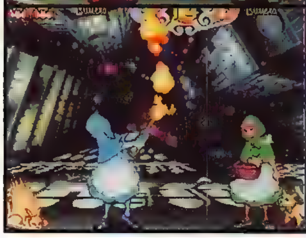
コマンド	HIT			ダメージ	備考
←ため→+Por K	1	S	—	小中大すべて 13(4)	△ ▽ 空中○
←ため→+PPor KK	3	ES	1	7(3)×3	△ ▽ 空中○

ハッピー&ミサイル



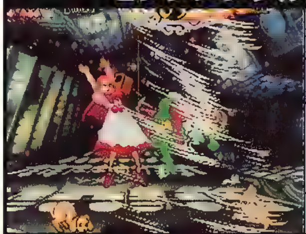
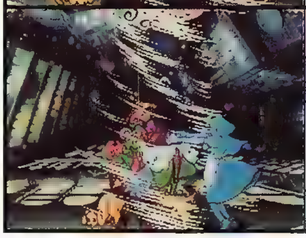

コマンド	HIT			ダメージ	備考
↓ため↑+P	1	S	—	小中大すべて 13(4)	△ ▽ 空中○
↓ため↑+PP	3	ES	1	7(3)×3	△ ▽ 空中○

チアー&ファイアー

コマンド	HIT			ダメージ	備考
→↓↘+P	1	S	—	小13(5) 中14(5) 大15(5)	△ ▽ 空中○
→↓↘+PP	3	ES	1	8(3)×3	△ ▽ 空中○

センチメンタルタイフーン

コマンド	HIT			ダメージ	備考
→↘↓↙←+P	1	S	—	19(8)	投げ
→↘↓↙←+PP	1	ES	1	23(10)	投げ

解説

●スマイル&ミサイル
出の早さと隙の少なさを兼ね備えたメインウエポンとなる飛び道具。パンチで出すと高い位置を、キックでは低い位置を水平に飛ぶ。状況によって使い分けが必要。

●ハッピー&ミサイル
同じく飛び道具だが、こちらはジャンプして斜め下に撃つ技。撃った後の隙が大きく、積極的な使用はオススメできない。

●シャイネス&ストライク
一見何の変哲もない打撃技。しかし、中攻撃キャンセルで連続技になり、ダメージもそこそこ大きいので非常に使える。ボタン押しっぱなしで溜めることもできるが、威力は変わらない。

●チアー&ファイアー
出てしまえばそれなりの対空性能を誇るが、ノーマル版ではほぼ真上にしか効果がない（ES版は斜め上にも攻撃できる）。どちらにしろ空中ガードされるとピンチなので、無理な使用は避けること。

●ジェラシー&フェイク
ガードキャンセル専用技で、攻撃力を持たない瞬間移動技。出現時に若干の隙があるので、大技を読まないと使えない。

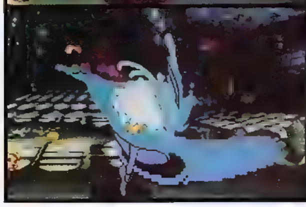
●センチメンタルタイフーン
コマンド投げ。超高速のダッシュからガンガン狙っていける。

●テルミーホワイ
いわゆる「ほふく前進」。基本的にはお遊び技。

シャイネス&ストライク



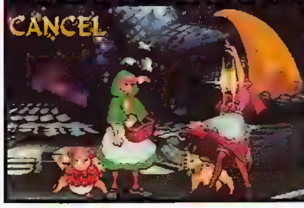
HIT	S	- -
ため1段階15(4)		
2段階16(5)		
3段階17(6)		
4段階20(8)		
△ ▽ 空中○		



↓↙←+PP（ため可能）

HIT	ES	1
20(8)		
△ ▽ 空中○		

ジェラシー&フェイク（ガードキャンセル）



→↓↘+K

HIT	S	- -
―――		
特殊動作		

EX必殺技

クールハンティング



←↙↓↘→+PP

HIT	EX	1
マシンガン1発につき2(2)		
ハンターの弾1発2(1)		
△ ▽ 空中○		

アップルフォーユー



→↘↓↙←+KK

HIT	EX	1
29(13)		
投げ		

ビューティフルメモリー



←↙↓↘→+KK

8 HIT	EX	1
2(1)×7+18(8)		
△ ▽ 空中○		

解説

●クールハンティング
2人の狩人（1人は軍人にしか見えないが）を呼び出し、バレッタのウージーとライフル×2を乱射する技。ウージーは射程が短いが、当たれば相手は浮いてライフル弾が連続ヒットするようになっている。

基本的には特殊な状況での対空に使う。特にジェダ戦では当たりやすいが、ほかのキャラに空中ガードされたとしても、その後地上に引きずり降ろすことができるのは大きい。ただし、ハズしてしまうとその隙は極大。

●ビューティフルメモリー
「おばあちゃ〜ん」のボイスとともにナイフを両手に構えて襲いかかり、泣きながらカゴを叩きつけた後に涙の池へ放り投げるという、よく考えたら意味不明の技。

出始めに全身無敵の時間があるので、相手の連携に対しての割り込み、もしくは逆にこちらのラッシュに割り込もうとしているところにカウンターでヒットさせることができる。ただし、攻撃判定が出る前に無敵が切れてしまうので、タイミングには注意。

●アップルフォーユー
リンゴ型爆弾をプレゼントする、投げ扱いの技。ダメージはゲージ3分の1とかなり大きいが、投げ判定が出るまでにかなり時間がかかるので、相手が完全にガードを固めていないとまず潰されてしまう。

ダークフォース

ザ・キリングタイム



PK



DF中のバズーカ　13(4)

バレッタのダークフォースはやや特殊で、パンチボタンがすべて必殺技のミサイル扱いになってしまうというもの。立ち状態だとパンチ版スマイル&ミサイル、しゃがみだとキック版スマイル&ミサイル、ジャンプ中だとハッピー&ミサイルが出るようになっている。

普段使い勝手の良い小・中パンチの通常技が使えなくなってしまうのが痛いが、溜めの必要なミサイルが連発できるのはやはり強い。特にダッシュしながらだと、滑りつつ撃つこともできる。

ほかの必殺技（ES版含む）、EX技は普通に出せるが、通常投げだけはできないので注意。

超級CR攻略特報 多彩なリーチで負ける気しね～！

CRカイビト君

挑発リーチ



挑発度 50%
出現率 1/32

左の写真は32分の1でしか出せない貴重なリーチ。貴重なだけあって挑発度も高めだが、一瞬で終わるのが難点。次に下の写真、大挑発リーチ。どちらも1P側はパンチ3つ押しながらスタートボタンを押す大挑発なのだが、同キャラでもう片方が挑発に入ると右の写真のようになり、大挑発に入ると左の写真のように踊る、最後まで続けば挑発度100%の超強力リーチだ。



挑発度 80～100%
出現率 まれに



挑発度 60～80%
出現率 それなり

基本仕様

基本仕様	
大当たり確率	256分の1
プレイ料金／払い戻し枚数	100円／約30枚
確変突入率／継続率	8分の1／次の負けまで

ESミイラドロップ



挑発度 0%
出現率 1/64

ESミイラドロップを決めた後、64分の1の確率でカイビトくんも一緒に蹴り出されるのだ。予告リーチという噂も流れているらしいが、実は何の意味もない、単なる演出らしい。

ファラオリーチ



挑発度
出現率 1/16

滅多に見られないファラオリーチだが、16分の1（スタート押しっぱなしで毎回）で最後の棺桶の演出が変わるのだ。滅多に見れないのに、一瞬で終わるので、挑発度は低い。そのかわり、このリーチで勝ったときには棺桶が落ちてきたままになり、勝った後が普段より楽しくなっているぞ。

コインリーチ



挑発度 70%
出現率 1/3

勝ったときに小Kを押していると、コインをばらまく「コインリーチ」になることは、カイビト君プレイヤーなら皆すでに知っていることだが、このときに出てくるカイビト君が3種類あることを知っている人は少ないだろう。今のところこの3種類はグラフィックが違うだけで、効果の違いは定かではない。果たして真相はいかに？

ファラオ極秘リーチ

このリーチは、編集部独自の調べによる極秘リーチ。見かけは大挑発リーチと変わらないが、どんなに邪魔が入っても止まることがない、挑発度100%オーバーの無敵のリーチなのだ。やり方は、空中ファラオマジックを当て、着地後すぐ大挑発リーチにもっていくだけでOKだ。狙え！



挑発度 100%以上
出現率 ？？？

BIGコインリーチ

勝った時だけ見られるコインリーチ。実はこのリーチ中に256分の1の確率で、普通のコインと比べものにならない大きさのコインが出るときがある。このビックコインが出ると、「次も必ず勝てる気がする」という一種の確変のような、すばらしい効果が得られるのだ。出たら何が何でも拾え！



挑発度 80%
出現率 1/256

やたらと確率ものの多いカイビト君。勝ち負け抜きにしても楽しめる、多彩なアクションが人気の秘密だ。

システム基礎



ゲームシステムについて
欠落のない知識をつけ，
スタートポイントで
出遅れないようにしよう。

システム&対戦基礎構成紹介

これから始まる、システム基礎と対戦基礎は密接に絡み合っている。基本的にはシステム基礎では、このゲームはどのようなルールで成り立っているのか、対戦基礎ではそのルールをどのように使えば勝てるようになるのか説明しているぞ。

●リンクするシステム基礎と対戦基礎●

●下表の矢印はお互いにかかわり合いのあるコーナー同士が、むすばれています。

システム基礎

- P66 インパクトダメージゲージ
- P67 スペシャルストックゲージ
- P68 チェーンコンボ解説
- P69 各種起き上がり
- P70 追い打ち
- P71 各種リバーサル
- P72 ガードキャンセル
- P74 アドバンシングガード
- P75 空中ガード
- P76 ダークフォース
- P78 投げ

対戦基礎

- P80 セイヴァー対戦の流れ
- P82 インパクトダメージゲージ有効利用法
- P83 目押し
- P84 空中近距離戦（接触戦）
- P86 地上近距離戦（接触戦）
- P90 状況別チェーンコンボ使い分け
- P91 アドバンシングガード
- P92 ガードキャンセル全般
- P94 回復道場
- P95 ダークフォース

●ヴァンパイア セイヴァー・システムの概念図●

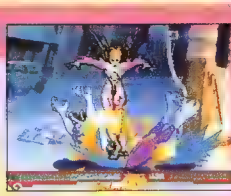
●攻撃型システム●

チェーンコンボ



もはやヴァンパイアシリーズの定番となっている「チェーンコンボ」。攻撃の主軸として、またスペシャルストックゲージを溜めるためにも積極的に狙っていこう。

追いうち



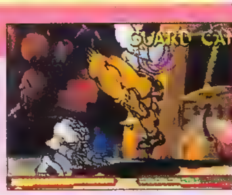
ダウンした相手には、追いうちで追加ダメージを与えることができるぞ。自分のキャラのどの技でダウンさせた時に、決まりやすいかしっかり把握しておこう。

投げ



独特の性質を持っているヴァンパイアの投げ。上手に使って闘いを有利に展開しよう。

目押し



ヴァンパイア セイヴァーにも「目押し」のテクニックは存在する。ちょっと難しいかもしれないが、うまく使っていけば、強力な武器になるぞ。

●守備型システム●

ガードキャンセル



チェーンコンボなどで固められたときに活躍する「ガードキャンセル」。相手のきびしい攻めをはじいて、自分のペースに持ち込もう。

アドバンシングガード



アドバンシングガードはセイヴァーになって新しく追加された防御方法だ。ガードキャンセルと比べると比較的簡単だというウワサだが、はたしてその使用方法はいかに。

空中ガード



割と頻繁に起こる空中戦。空中では攻撃のみならず、防御も可能だ。攻撃は最大の防御とはいうが、その性質や利点をしっかり覚えて、華麗に制空権を掌握しよう。

回復道場



数ある必殺技には、相手の動きを封じる性質を持っているものがある。中には回復可能なものもあるので、どの技が回復できるのかちゃんと知っておこう。決め手はやはりレバガチャだ。

●戦略型システム●

インパクトダメージゲージ



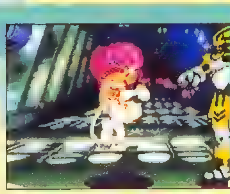
今回、ヴァンパイア セイヴァーに採用されたシステムの中に「インパクトダメージゲージ」がある。その性質を理解して、セイヴァーらしい闘い方を覚えよう。

スペシャルストックゲージ



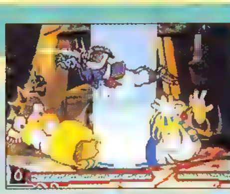
画面下のゲージを消費することによって、特殊な攻撃や行動が可能になる。いろいろな使い方があるが、状況に応じ効率よく使えば、勝率は必ずアップするはずだ。

起き上がり



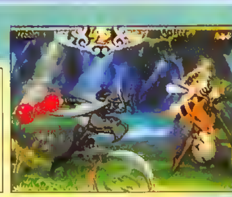
前転・後転など複数ある起き上がり。使い方によっては有利になることもあるが、ますますハマることも…。相手との駆け引きが重要である。

リバーサル



主に相手の起き攻めに対抗するリバーサル。ヴァンパイア セイヴァーには独特の性質があるので、どんなものかしっかりマスターして、ダウン時の不利をなくしていこう。

ヴァンパイア セイヴァー・対戦の流れ



対戦において、流れの存在を無視することはできない。自分の状況や相手の状態など、そのつど考えて行動しよう。闘いの流れを無視して勝利を得るのは難しいぞ。

空中近距離戦（接触戦）



勝敗の鍵を握る、空中での闘い。数々のテクニックや知識をフル活用し、神経を研ぎすまして勝利を得よう。

地上近距離戦（接触戦）



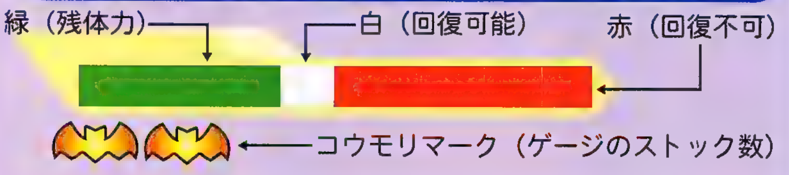
空中戦のような派手さはないが、地上での闘いも、ないがしろにはできない。格闘ゲームの基本は地上戦だ。

闇の検証　システム解析

インパクトダメージゲージ

担当：石井ぜんじ

インパクトダメージゲージの見方



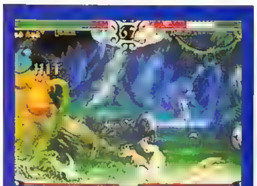
3色のゲージの意味を知ろう

インパクトダメージゲージシステムとは、ヴァンパイア セイヴァー独特のシステムである。通常の格闘ゲームでは、体力とダメージしか表示されないが、インパクトダメージゲージでは、緑・白・赤の3つのゲージが存在する。

緑のゲージは、いわゆる残り体力で、くらうと減っていく。この緑ゲージがなくなってしまうと、ダウンかKOとなる。

赤いゲージは、くらったダメージを表す。正確に表現すれば、この赤ゲージは回復することのない、純粋なダメージゲージである。

そして問題の白いゲージだが、これは回復するゲージである。白いゲージが存在しているうちはダメージと考えていい。しかし、一定時間攻撃を受けないでいると、回復していく。緑ゲージに変わった時点で、回復して残り体力に変わることになる。ここがインパクトダメージゲージ最大の特長である。


追い打ちや削りはほとんどが白ゲージだ。とどめに使おう。

白ゲージの多い技・少ない技

それでは、白ゲージについてもう少し詳しく説明していこう。

白ゲージは、たいていの攻撃に含まれる。攻撃をくらうと、普通は赤＋白のダメージくらう。

連続して攻撃をくらった場合は、それまでの白ゲージの長さは変わらない。新たに、赤と白のダメージが加わっていく。白が消えるのは、回復するかダウン・KOのときのみである。

赤と白の比率は、技ごとに細かく設定されている。通常技、必殺技は一部の技を除き、それほど比率に大きな違いはない。

純粋に白ゲージのみか、白ゲージ比率が多いのは、必殺技の削りダメージである。また、追い打ち攻撃も白ゲージ比率が非常に高い。これらの白ゲージの多い技は、フィニッシュ技としては有効だが、回復される危険は常にある。

逆に、白ゲージの少ない技が例外的にある。レイレイのダークフォース時の攻撃、モリガンのクリプティックニードルなどである。

これらの技は、回復しないのだから、目立たなくても実際には大きなダメージを奪っていることになる。


レイレイのダークフォース時の攻撃は、白ゲージなし。

白ゲージ回復のための攻防

白ゲージが回復する条件は、一定時間相手の攻撃をうけないことである。このため、ダメージを与えた側はすぐ回復されないよう攻め続ける必要がある。

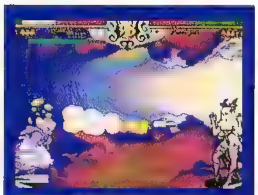
つまり、ダメージを与えたからといって待ちに入ったりすると、回復されてしまうので損なのだ。ダメージを与えなくてもガードさせるだけでもいいから、攻め続けたほうが相手の回復させずにすむのだ。

一方、ダメージをくらった側は、逃げ回ったほうがいいように思える。確かに逃げやすいキャラは、無理せず逃げたほうがいい。しかし、逃げにくいキャラは、逆に攻めて相手を押しまくることによって回復することを目指すべきだろう。


白ゲージが多いのに無理に攻めにいくと返り討ちに合うぞ。

そこで、攻守を逆転するガードキャンセルや、演出の長いタイプのＥＸ必殺技を当てるのが有効になってくる。長い演出の最中にも白ゲージは回復してくれる。

他にも、モリガンのフィニッシングシャワーや、バレッタのダークフォースで、ミサイルを撃ちまくるなど、特定の必殺技で粘るのもいい。白ゲージを回復させるには有効な戦術である。また、気にするほどではないが、通常投げの最中だけは白ゲージは回復しない。


粘ることのできる技があれば、効果的に使っていこう。

攻め続ける人のためのインパクトダメージゲージ

結果的に、インパクトダメージゲージは、攻め続けたほうが有利になるように考えられたゲージである。いかに白ゲージを回復されないように攻め続けるかが大事。

チャンスと見たら、できるだけ一気に攻め続ける。そんなヴァンパイア セイヴァーの対戦は、インパクトダメージゲージあってこそなのである。

ノックダウンは一瞬の中断

通常の設定では、スタート時の設定でコウモリのマークは2つ。体力は2ゲージ分あると思っていい。

コウモリマークが2つのとき、緑ゲージがすべてなくなるとDOWNとなる。DOWNと同時にコウモリマークは1つなくなる。コウモリマークが1つのときに緑ゲージがなくなると、K.O.となり負けとなる。

DOWN時は、白ゲージがリセットされ、ゲージ1本満タンから再スタートとなる。強力なダメージ技をくらっても、いったん強制的にダウンするため仕切り直しになる。

ヴァンパイア セイヴァーは白ゲージの存在により、体力の増減が激しい。ノックダウンは、それを中和し、どちらのペースなのかを判断する時間を与えてくれる。

ただし、ダウン後は比較的すぐスタートする。次の行動を早めに考え、対応しなくてはならない。ダウンさせた側が先に動けるので、ダウンした側は特に気が抜けない展開になる。



ダウンするとコウモリマークが消える。この間に白が回復。

SYSTEM

闇の検証　システム解析

スペシャルストックゲージ

担当：はまー

ゲージの蓄積システム

ヴァンパイア セイヴァーをプレイするうえで欠かせないのが、これから解説する「スペシャルストックゲージ」システム。まずはその溜め方から見てみよう。

スペシャルゲージは、

- **技を出す**
- **技を当てる**
- **技を食らう**

といった要素によって増加していく。これらの要素は並列してカウントされており、例えば大パンチが相打ちになったとすると、「大攻撃を出す」＋「大攻撃がヒット」＋「食らう」＝32、全ゲージ長の約22パーセント溜まる計算になる。



１回で複数回ヒットする技は、出してゲージが増えるのは１回分のみで、後はヒットした分だけ随時追加されてゆく。

また、ここではゲージをＭＡＸにするためには１４４必要としているが、ぴったり１４４ではゲージをストックしたことにはならない。それ以上ゲージが増加した時点ではじめてストックが１つ増えることになるので注意。

とりあえず、普通に対戦していればいつのまにか溜まっているはずなので、特に意識して「ゲージの溜まりやすい技を使おう」などと考える必要はないだろう。ただし「相手の攻撃をガードした」場合、ゲージは１ミリも増えない点に注意。堅く様子を見ながらゲージが溜まった時点で放出して反撃、ということはできない。

一応、通常技に関してはその増加量を表にまとめておいたが、必殺技に関しては各キャラまちまちなので、各自で調べてほしい。



ゲージを使った技ではゲージは増えないぞ。

●スペシャルゲージ増加量

	マニュアル			オート		
	出す	ヒット	ガード	出す	ヒット	ガード
小攻撃	0	6	3	0	3	1
中攻撃	3	12	6	1	9	3
大攻撃	6	18	9	3	9	6
喰らう	8			6		

※ゲージMAX＝144

ストック使用法

スペシャルゲージがＭＡＸをオーバーすると、ゲージ横の数字が１増えて「ストック」される。この数字の大きさによって、通常技や必殺技以外のさまざまな特殊効果を持った技を繰り出すことができるのである。ストックを使って出せる技は、

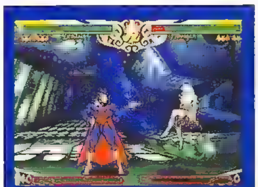
- **ＥＸ必殺技**
- **ＥＳ必殺技**
- **ダークフォース**

の３つ。

ＥＸ必殺技は、ゲージがある時専用の特殊な必殺技。中にはストックを２つ３ついっぺんに使用する技もある。出す時はそれぞれ固有のコマンドを入力すれば良い。



当然、必要な分だけストックがないと出せない。



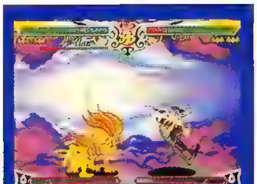
その気になれば30以上ストックする事も。

ＥＳ必殺技は、いわば必殺技の強化版。従来のものをさらに高性能（一部例外あり）にすることができる。なお、強化できるのは必殺技だけではなく、「追い打ち」「コマンド投げ」についてもＥＳ版が存在し、ガードキャンセル対応必殺技はガードキャンセル時にもＥＳ版を使用できる（ただし、一部の必殺技・コマンド投げを除く）。ＥＳ必殺技を使う場合、使用するボタンを同属性で２つ以上同時に押せば良い。ちなみにボタン数による性能の違いはなく、使用するストックも１だ。



使用時はキャラが青く光り，ボイスにエコーがかかる。

ダークフォースはヴァンパイア セイヴァーで初登場したシステムで、ストックを１つ消費する。使用後のＥＸ必殺技などの制限については、ダークフォースのページを参照してほしい。



ダークフォースもゲージは増えない。

ゲージ使用技の複数使用

「スペシャルストックゲージ」最大の特徴は、これらのストック消費技をすべて組み合わせることが可能という点だろう。例えば、ダークフォースを発動した直後に必殺技の飛び道具をＥＳ版で撃ち、それを追いかけるようにＥＸ必殺技で突っ込む…ということもできる。対戦中まったく同じ状況を迎えたとしても、スペシャルストックゲージの残り具合で指向する戦法が１８０度変わってくる可能性もあるのだ。



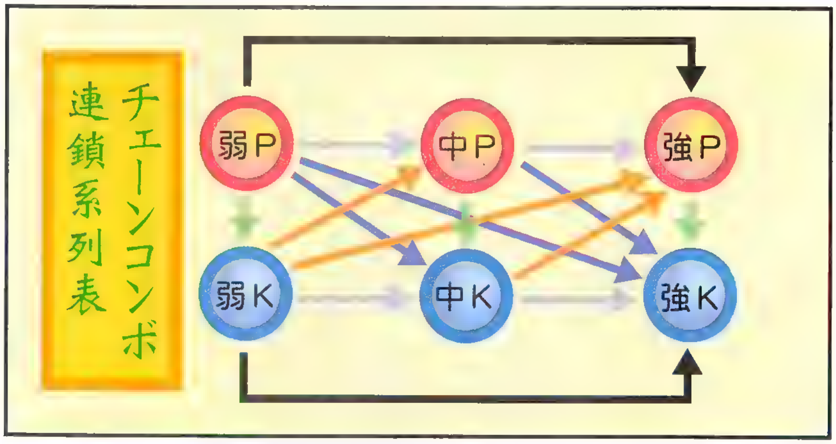
ゲージがあれば、ここからルミナスという選択肢がある！

SYSTEM

闇の検証　システム解析

チェーンコンボ

担当：はまー



ヴァンパイアシリーズと言えば、もはや欠かすことのできないのが「チェーンコンボ」。とりあえず、ここではチェーンコンボの具体的な操作方法と性質・性能を見ていくとしよう。

チェーンの基本概念

今さら「チェーンコンボとは何か」を語る必要はないとは思うが、一応簡単に説明すると「通常技の戻りをキャンセルしてもっと強い通常技を出すこと」といった感じになる。チェーンは「小P→小K→中P→中K→大P→大K」の順にボタンを押すことが可能で、途中を省くこともできるが、矢印を逆に戻ることはできない。また、空振りした場合も次の入力は受け付けてくれない。レバー入れ技にもチェーンはかかるが、空中に浮いてしまう技を出した場合はそこで終わり。レバー入れでなくとも、キュービィの大パンチ全般、オルバスの立ち大パンチなどは、次（大キック）につなぐことができない。さらに、チェーンで出した通常技には必殺技でのキャンセルはかからない（ダークネスイリュージョンなど、一部のEX必殺技を除く）うえに、威力も通常のものより低下してしまう。



1Pがチェーン、2Pがバラバラに食らった後のゲージ。白ゲージも含めると、その差はさらにはっきり現れる。

なお、セイヴァーから新たに「空中でのチェーン」も可能になっている。基本的な理屈は地上チェーンと同様だが、途中で空振りした場合などは少し勝手が違ってくる。

操作方法

次は、チェーンで通常技を出す時の操作方法について。基本は「通常技がヒットした瞬間に、次の通常技のボタンを押す」となっているが、それではあまりにタイミングが厳しいため（かどうかは分からないが）、その前後コンマ数秒は入力を受け付けてくれている。つまり、技が当たる前に先行入力でボタンを押したり、ヒット後でも技のフォロースルーに入る前に次の技を出そうとしていれば、ちゃんとチェーンとして出てくれる。



攻撃が当たる少し前から受付開始。



理想はこの瞬間に入力。



ヒットストップが切れる前までは入力を受け付けてくれる。

ただし、それ以外の時間帯にボタンを押しても、それは無効と見なされる。俗に言う「空キャンセル」や「ディレイ入力」は無理ということ。チェーンで技が出るタイミングは、ボタンの入力間隔によらず常に一定だ。

ミクロ視点で見るチェーンの謎

ここからはもっと細かいことを見ていこう。

チェーンは小Pから大Kまで順番に押せると前述したが、もしチェーン入力を受け付けている時間帯にこれを無視したボタンを押した場合はどうなるか。実は、チェーンの入力受け付け中にチェーンとならないボタンを押した場合、次に別のボタンを押し直したとしても全て無効化されてしまうのである。適当にボタンを叩きまくってもチェーンが出ないのはこのためだ。

ただし、入力受け付け時間以前、つまり前の通常技の直後に別のボタンを押しても、受け付け時間内に正しいボタンを押し直せば、次の通常技は出てくれる。とは言え、その「ミスが可能な時間」は極めて短いので（技にもよるが）、例えば同じボタンを連打して次の技へ…とやるのはやめたほうがいいだろう（入力受け付け時間内に同じボタンを一度でも押してしまうと、入力ミスと判断されてしまうため）。

また、受け付け時間内に有効なボタンを2種類以上押した時は、最初に押したものが優先される。先行入力を過信



大P後ほぼ同時に小Kを押しておけば、



チェーン大K（中P、中P、レバー上）→天雷破が連続技に。

してあまりに早く押しすぎると、途中の技が抜けてしまう可能性が高い。

最後にもう一つ。チェーンは「立ち・しゃがみ・レバー入れ」を複合させることができるが、この時のレバー方向はボタンのタイミングとは関係なく独立している点に注意。例えばビシャモンで「しゃがみ大P→立ち大K」と出す場合、大Kは早めに押しても受け付けてくれるが、実はこの時点ではレバーが下や前に入っていても構わない。要は、チェーンで次の技が出る瞬間にレバーが中立（もしくは後ろ）になっていればいいのである。これは逆に、チェーンの途中に立ち技としゃがみ技が複雑に混ざり合っている時などは、意外と別の技が暴発しやすいということでもある。注意しよう。

起き上がり

担当：DS1

起き上がり方は3種類

起き上がりは、次の3種類の内の1つを選択することになる。それは、

前方起き上がり
その場起き上がり
後方起き上がり

の3つである。

その場起き上がりは、特に操作を必要としないが、その他2つの移動起き上がりに関しては、右方向(あるいは左方向)＋いずれかのボタンを押す必要がある。

移動起き上がりは、敵の追い打ちを回避したり、画面端での敵のラッシュから脱出するなど、効果的に使用できる場面も多く、必然的に多用することになるだろう。

移動起き上がりはいつ入力？

まずは起き上がりのプロセスを細かく見ていこう。

キャラクターがダウンする属性の攻撃を受けた場合1度地面に激突し、吹き飛ばされた後にダウンポーズを取る。

この「1度地面に激突してからダウンポーズを取る直前」までに移動起き上がりのコマンドが1度でも入力されていれば、移動起き上がりが成立する。

ボタン連打、もしくはコマンドの連続入力を試みても、起き上がりを早めることはできないので、あわてる必要はないだろう。

それ以外のタイミング、つまりダウンポーズを取った後のコマンド入力だと遅い移動起き上がりになってしまう。

遅い移動起き上がりの場合、とりたててメリットがないうえに本来なら回避できるタイミングの追い打ちもくらってしまう恐れがある。追い打ち回避には早い移動起き上がりを習慣づけよう。

起き上がりの個人差

起き上がるまでの早さや移動起き上がりの距離は、キャラクターによって異なる。

当然、起き上がるまでの時間もキャラクターごとに違ってくる。例えば、デミトリはその場で起き上がるより移動起き上がりのほうがわずかに早く起き上がれるが、キュービィなどはその場起き上がりのほうが圧倒的に早い。

詳しくは表に記したので、そちらを参考にして欲しい。

追い打ちの回避

追い打ちを回避するには、基本的には相手との距離を開けることが望ましい。すなわち後方起き上がりが効果的ということになる。

ただし画面端に追い詰められている状態で後方起き上がりをすると、逆に逃げ場がなくなってしまう。そんな時は前方起き上がりで脱出する。

もし、追い打ちをくらってしまっても、移動起き上がりを再入力できることも覚えておこう。

セイヴァーでは、起き上がりモーションの前半部分にもやられ判定があるので、その場起き上がりは、追い打ち回避には適さない。

たとえその場起き上がりがそのキャラ最速の起き上がり方だとしても、追い打ち回避に限っては移動起き上がりを使用するのが賢明な判断だ。

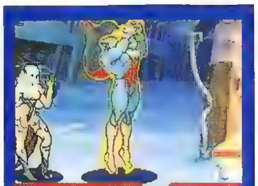
アナカリスには咎めの穴と呼ばれる必殺技があるが、かなり有効な追い打ち回避手段といえる。なお、アナカリスの追い打ちだけは、どの状況下でも前方起き上がりの方が回避しやすい。

移動起き上がり時のコマンド入力

移動起き上がりなどで相手との位置が逆転した場合、リバーサル必殺技のコマンド入力も変わってくる。

ハンターでは、相手の位置に関係なく起き上がる方向、つまり自キャラの正面方向にコマンドを入力すればリバーサルを出すことができた。

しかしセイヴァーでは、キャラクターごとに入力方向が変わってくる。



この場合、デミトリなら➡⬇↘でリバーサルデモンクレイドルを出せるが…



モリガンならば⬅⬇↙入力でリバーサルシャドウブレイドになる。

さらに移動起き上がりを使うと、起き上がった直後に投げを使用できないキャラが存在するのだ。

表に×印のついているキャラは、移動起き上がり後に相手に密着したとしても投げることはできない。起き上がり後、数フレームの出来事とはいえ、リバーサルで投げが出せないキャラは気に留めておくべきだろう。

起き上がる側が投げを使用できない間は相手も投げを使えないが、打撃技を警戒してガードしていると起き上がる方は簡単に投げられてしまう。移動起き上がりで相手に接近する場合は、十分な注意が必要だ。

後方	その場	前方
12	デミトリ 12	12
14	ガロン 13	13
16	ザベル [illegible]	16
13	ビクトル 12	13
18	モリガン 9	18
16	アナカリス [illegible]	19
24	フェリシア [illegible]	23
10	ビシャモン 7	12
15	オルバス 12	15
20	サスカッチ [illegible]	20
13	レイレイ [illegible]	13
13	ジェダ 12	16
18	リリス 9	18
18	キュービィ 6	20
10	バレッタ 15	13

●棒グラフは移動距離、数字は起き上がる早さを表しています。(数字が大きいほど遅く、小さいほど早い)

キャラクター名	起き上がり時のコマンド入力方向	移動起き上がり後の投げ
デミトリ	正面	×
ガロン	相手方向	×
ザベル	相手方向	×
ビクトル	相手方向	○
モリガン	相手方向	×
アナカリス	相手方向	
フェリシア	正面	×
ビシャモン	正面	○
オルバス	相手方向	△ (コマンド投げのみOK)
サスカッチ	相手方向	×
レイレイ	相手方向	×
ジェダ	相手方向	△ (コマンド投げのみOK)
リリス	リリス	×
キュービィ	相手方向	○
バレッタ	相手方向	×

闇の検証　システム解析

追い打ち

担当：DS1

追い打ちの有効性

「ダウンした相手に安定して追い打ち」。ハンターで有効だったこの選択もセイヴァーではセオリーになりえない。

その理由として追い打ちで与えるダメージが大幅に減少したことに原因がある。

これによりダウンさせて追い打ちを当てるよりも、ラッシュを継続したほうが有効な場面が多くなった。

また、ほとんどが回復ゲージへのダメージになるため、単純に追い打ちした後に仕切り直しと考えていたのでは、相手に回復されてまるで意味がなくなってしまう。


追い打ち後に攻めきれないと感じたら連携そのものを見直したほうがいい。

特に試合前半で、わざわざゲージを使用してＥＳ版の追い打ちをする必要はまったくないといっていい。ＥＳ追い打ちは、相手にトドメをさせる状態で使おう。

では、今回追い打ちは使う必要がなくなってしまったのかというとそうではない。ハンター同様に、追い打ちを頻繁に狙ったほうがいいキャラも、もちろんいる。


デミトリなどは、追い打ちの確定する状況が多い。

使用しているキャラや状況を考えて、追い打ちするのか起き攻めするのか、あるいはダウンさせずにラッシュ継続していくのか、的確に判断していくことがセイヴァーでは大切なのだ。

追い打ちの入力

追い打ちは、ダウン技を当てた後の吹っ飛びモーションからダウンポーズを取っている間まで、いつでも出すことができる。


ダウンする技が当たった直後から…


起き上がりモーションを取る直前まで追い打ち可能。

とはいっても、実際には技の硬直があるためすぐには追い打ちできないし、遅いと追い打ちをかわされてしまう。そのため、追い打ちを狙える技を確実に理解しておくことが重要だ。

追い打ちはほとんどの場合は、ダウン技を当てた直後からレバーを上に入れっぱなしにしてボタンを連打することで簡単に出すことができる。

ただ、この入力方法だと状況によっては追い打ちが早すぎて空振りしてしまう。


ダウンする前の敵に、追い打ちは当たらない。

空中の相手に高めの打点で技を当てた時などは、ダウン直前のタイミングできちんと追い打ちしよう。

その場合の注意点としては、ボタンを押すのが遅いとただのジャンプになってしまうのでレバーと同時にボタンを押すこと。正確にはボタンを押すのが微妙に早くても大丈夫だ。


ボタンで威力は変化しないので、キャンセル可能な小などでの追い打ちがベスト。

例外として、アナカリスだけはレバーとボタンが完全に同時でないと追い打ち攻撃にならない。これは真上ではなく斜め上にレバーを入れて追い打ちすることで、他キャラと同じ入力受付時間になり追い打ちが容易になる。

特殊な追い打ち

ビクトル、ビシャモン、フェリシアには通常の追い打ち攻撃のほかに、もう一つ別の追い打ち攻撃が用意されている。それについても少々触れておこう。

メガフォーリッドは通常の必殺技としても使用可能なほか、ビクトルフィンガーではとどかない間合いをフォローできる。威力的にはほとんど変化なし。

とが首さらしは追い打ち攻撃のなかでも最高の威力を持つが、スペシャルゲージを消費する。移動起き上がりできない、辻疾風の後に狙うと非常に強力だ。

トイタッチは攻撃の発生が早く、相手が起き上がり始めた後にも容易に当てることができる。…など、それぞれ特長的な追い打ちになっている。

これらの追い打ちは相手が起き上がり始めてからでも出すことができ、追い打ちにいける時間が長い。

追い打ちによる状況の変化

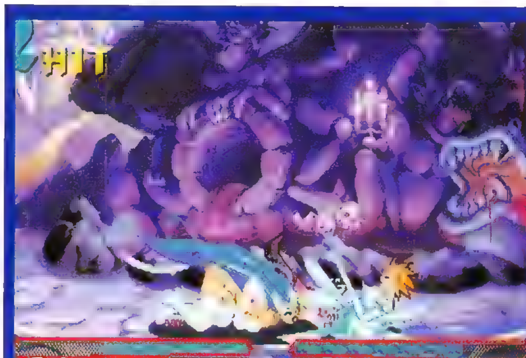
フェリシア、オルバス、サスカッチ、ジェダ、リリスなど、追い打ちすると相手との位置が入れ替わるキャラは、相手の起き上がりにどう攻めるか考慮する必要がある。

なにも考えずに追い打ちすると、せっかく端に追い詰めた相手をみすみす逃してしまうからだ。

例えばオルバスは、ゲージのある状態で画面端でダウンさせたら迷わず泡を使ったほうがいいし、フェリシアはトイタッチを使えば相手との位置は入れ替わらない。

反面ジェダは、ダッシュからのめくりを狙いたいので画面端にこだわる必要はないし、サスカッチもダッシュからの起き攻めが可能なので、追い打ちを素直に狙いにいけるキャラである。

詳しくはキャラ別の対戦攻略を見よう。


地上の移動起き上がりに当てやすいトイタッチ。

闇の検証　システム解析

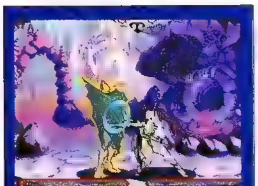
リバーサル

担当：珈琲ふりーく

起き上がりの攻めが厳しいヴァンパイアにおいて、起きあがった瞬間何ができるかは、非常に気になることである。ここでしっかりと確認しておこう。

リバーサルって？

ダウン状態ややられ状態、ガード状態といった基本的に自キャラを動かせない状態から回復した瞬間に必殺技などを出すと、リバーサルの表示が出る。


ガード硬直からもリバーサルは出せる。



ガードキャンセルとは違い、ガード硬直はキャンセルしていない。

特にダウン状態や、ふっとびやられ状態からのリバーサルは重要だ。起き攻めやふっとびやられの着地攻めは、回復の瞬間に技を重ねられて攻められることが多い。その時にダウン状態やふっとびやられ状態の無敵から、マイキャラの無敵技をリバーサルで出せば無敵時間がつながって、相手の技に反撃したり技をすかしたりすることができる。

ただし、無敵技やそれに準じる強さを持つキャラでないと、リバーサルのうまみは少ない。そういった無敵技を持たないキャラは、一度相手の技をガードしてから、ガードキャンセルや、アドバンシングガードなどで活路を見いだしていくことになる。


ふっとびやられの着地にも、

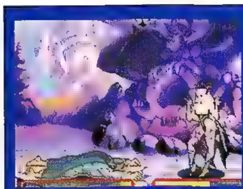


リバーサルを出すことができるのだ。

リバーサルが出る条件

リバーサルを狙ってタイミング良くコマンドを完成させたはずなのに、なかなかリバーサルが出ない、と感じている人は多いと思う。

このゲームのリバーサルタイミングは約60分の1秒。そしてボタン入力を受け付けているのはその約60分の1秒の間のみ。必殺技のレバー入力部分はもちろん先行入力が可能だが、ボタンの先行入力に関してはいっさい受け付けていない。また、ボタンの連打もダメで、リバーサルタイミングの前にボタンが押されてしまうと、レバー部分のコマンドがリセットされてしまう。非常にシビアなタイミングでボタンを押すことが求められているのである。


ダウン後の起き上がり。

そのため、たとえ無敵技を持っていたとしても、実戦でリバーサルを狙っていくのはきつい部分がある。デモンクレイドルやシャドウブレイドなどの無敵技は、ガードキャンセル技でもあるので、そちらを主に狙っていった方がよいかもしれない。

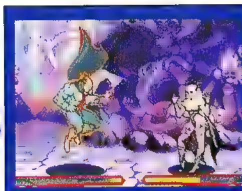
タイミング以外の問題もある。回転起き上がりをしたりして相手と位置が逆転した場合は、コマンドを逆に入れなくてはならない場合があるのだ。回転起き上がりをしてもリバーサルを出すことはできるが、自キャラの向きには気をつけよう。詳しくは起き上がりのページを見てほしい。

出たためしがない？

必殺技をリバーサルタイミングで入力すれば、リバーサル表示が出る。ただしダウン状態からのリバーサル時のみリバーサルタイミングでコマンドを入力しても出すことができない必殺技が存在する。

キュービィの全必殺技と、ビシャモンの鬼炎斬がその必殺技だ。


R・タイミングでコマンド完成でも出ないキュービィ。頭振るな！


まだダウンしていることになっている。



リバーサルタイミングに必殺技を完成させれば表示が出る。

これらの技はふっとびやられ状態などからのリバーサルは出せるが、ダウン状態からのリバーサル時は、リバーサルタイミングでコマンドを入力しても技は出ない。リバーサルタイミングの約60分の1秒後から出すことができるようになるのだ。


リバーサルタイミングから遅らせれば、鬼炎斬は出る。

起きあがった瞬間の様々な制約

ダウン状態からの回復、すなわち起き上がりのリバーサルタイミングに出せない必殺技があると聞いて勘の良い読者ならもしや？と思ったかもしれない。そう、起き上がり時のリバーサルタイミングには様々な制約が存在するのだ。


この瞬間がリバーサルタイミングだ。

●ジャンプができない。

レバーを上に入れっぱなしにしていても、リバーサルタイミングでレバーを上に入れても、リバーサルタイミングではジャンプしようとしない。約60分の１秒後ジャンプモーションにはいることになる。

もちろん約60分の５秒ほど対投げ無敵が存在するので、投げられる心配はない。

●通常技が出せない

リバーサルタイミングで通常技を出そうと思ってボタンを押しても、何も技は出せない。通常投げも同じだ。約60分の1秒後出すことができるようになる。

●ダークフォースが出せない

これもリバーサルタイミングの約60分の1秒後でなければ出すことはできない。

と、このようにリバーサルタイミングではほとんどの行動が制約を受けてしまう。できることと言えば、必殺技をリバーサルで出すことか、ガードすることか、挑発することぐらいだ。

そう、以外かもしれないが、挑発もリバーサルで出すことができるのだ。例によってキュービィは起き上がり時に出せないが。

闇の検証　システム解析

ガードキャンセル

担当：珈琲

相手の技をガードすると、ガードマークが出てしばらくの間、キャラクターは動けなくなる。これをガード硬直と呼ぶ。このガード硬直をキャンセルして、強引に必殺技を出すテクニックがガードキャンセルである。必殺技はどれでも良いわけではなく、各キャラに１つづつあるガードキャンセル必殺技でなくてはならない。

ガードキャンセルせずに技を出すと、当然ガード硬直後に技を出すことになるが、ガードキャンセルすると、圧倒的に早いタイミングで技を出すことができる。ガードキャンセルのメリットはまさにそこで、まだ技のモーション中の相手に反撃できたりするのだ。

それはとてもすごいことである。キャンセルは、そのゲーム世界内の物理法則をねじ曲げてしまうほどの、すさまじいパワーを持った、ある種究極のテクニックだ。喰らい硬直キャンセルなどは、禁忌とされているほどである。ガードキャンセルも、それに準じるほどの効果を持っているのだ。

だから出せなくても心配しなくて良い。アドバンシングガードもそうであるが、できて当たり前では困る上級テクニックであるべきなのだ。日々の練習がものを言うという事を覚えておいてほしい。

多段技が狙い目だ

なぁーんてことを冒頭に書いてしまったが、セイヴァーのガードキャンセルは食わず嫌いするほどには難しくない。タイミングと状況を覚えさえすれば、意外なほど簡単に出せるようになるはずだ。

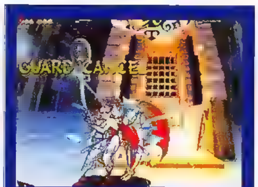
ガードキャンセルを狙うべき状況とは、ズバリ多段技をガードさせられた時だ。相手が毎回同じチェーンコンボをガードさせてくるときとか、バッドスピンなどひとつの技で複数回攻撃するものをガードしたときが、ガードキャンセルチャンスだ。

こう入力しよう

目を付けていた多段技がきたら、１段目をしっかりガードする。ガードしたら落ち着いて正確に、→↓↘＋ボタンとガードキャンセル入力を入れてやろう。



狙い目の技がきたらガードして、



→↓↘と入れてボタンを押すだけ。

これでＯＫだ。後は、これで成功していれば問題なし、失敗したらガード方向にレバーを戻して、その回はガードキャンセルをあきらめる。

たったこれだけのことである。無理をしてはいけない。ガードキャンセルできそうな技にだけ、ガードキャンセルを狙っていくことが大切だ。変にやまっけを出して、ガードキャンセルで一発逆転だ、なんて狙っていくと、はまる事になる。ガードキャンセル自体にそれほどのダメージはない。うまくいっても、相手をダウンさせて起き攻めできるぐらいのものである。それはそれでおいしいことだが、そんなことのためにバリバリ連続技を喰らっていては本末転倒だ。

そして、一回の多段技に対して、ガードキャンセルを狙うのは一回だけ。失敗したらガードを固めることが大切だ。

知識による裏付け

特にガードキャンセルにこだわらない限り、今書いた方法のみで、充分だと思う。しかし疑問に思ったことをそのままにしておく、という考え方そのものは、対戦で強くなるためにはマイナスである。わかった感が、自信を生み、落ち着いて入力しやすくなるかもしれない。

というわけでガードキャンセルシステムの細かいところを見てみることにしよう。

１段技にGCをかける4つのアプローチ

最初にガードキャンセルは多段技にかけるものだ、と書いたが、単発の通常技にもかからないわけではない。もちろんそれが自由自在にできれば、大幅な戦力アップである。しかしそれはかなり難しい。相手キャラのモーションをしっかり覚えなくてはならない上、さらに読みが当たる必要がある。

とはいえ不可能ではない。それなりにリスクは伴うが、チャレンジ精神をくすぐるものでもあるし、成功すれば気持ちいい。

一発技にガードキャンセルをかける方法は、４つに分類することができる。それぞれの方法を見てみることにしよう。

１．ガードマークが出てから、ガードキャンセルコマンドを入力する

ストレートに思いつく方法。最も安全度が高く、最も難しい。

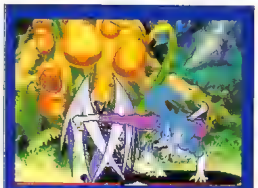
ガードキャンセルできるガードモーションは、ガードマークが出ている間（６０分の１０秒ぐらい）である。人間がそれを見てから入力して間に合うわけがない。相手キャラが後ろに下がり始めたらもう遅いのだ。



ガードした印、ガードマークが出るとガードキャンセルできる。



ガードマークが出ている間はガードキャンセルできる。



ガードマークが消えて、キャラが後ろに下がり始めると、もうできない。

しかし可能性がないわけではない。相手の技のモーションを覚えてしまえば、ガードマークが出るタイミングもわかる。それがわかれば、自分がガードしたと思った瞬間から入力を開始してやれば、間に合わないこともない。ガード方向からの→↓↘入力のスピードを限界近くまで速めれば出すことができる。

そこからすぐにガード方向に戻せば、安全度は高い。

その分、難度は高いが入力の早い人なら実戦レベルでの活用も不可能ではないだろう。

２．コマンドのレバー部分だけを入力した後、ガードしてボタンを押す

起きあがり時などに有効な入力法。→↓↘と入力してから、ガード方向にレバーを入れてガードし、ボタンを押す。

レバーの↘を入れてから、60分の10秒ぐらいまでにボタンを押すことが出きれば、ガードキャンセルが成立する。起きあがりにきっちり技を重ねてくる相手になら、成功率も高いだろう。当然コマンド入力中は無防備である。

３．コマンド入力中にガードしてから、コマンドを完成させてボタンを押す

↓からガード方向にレバーを入れてガードし、その後↓↘と入力してボタンを押す。ガード方向から約60分の10秒以内に→へ移ることができれば成功する。対空ガードキャンセルでは必須のテクニックだ。

４．ガードロックを利用してガードキャンセルコマンドを入力する

ガードロックというと聞き慣れないかもしれない。

中間間合いで相手が技を出したときに、自分がガード方向にレバーを入れていると、

ヴァンパイアセイヴァー 闇の検証 システム解析

正確に入力しよう

これがガードロックだ



ガードポーズをとったら、



レバーを⇨、



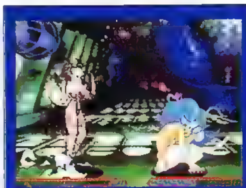
⇩と動かしても、約60分の5秒はガードポーズをとっていてくれる。



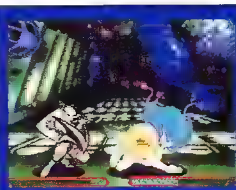
ただしレバーを⇦に入れると約60分の1秒後歩き出す。

相手の技が届かなくても自キャラはガードポーズをとる。一度ガードポーズをとると、レバーを離してもしばらくの間（約60分の5秒）自キャラはガードポーズをとり続けている。この現象をガードロックと呼んでいる。

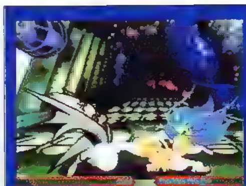
ガードロックは相手の技を自分がガードする直前にも起きる。そのガードロックの間にコマンドを入力すれば、多段技にガードキャンセルをかける感覚に近づけることができる。ただし単純にはいかない。ガードロックを利用するときに問題となってくるのが、ガードキャンセル入力の最初のレバー方向➡だ。ガードロック中にレバーを➡にいれると歩きと見なされ、約60分の1秒でガードロックはキャンセルされるのだ。そこでガードロックを利用するのは➡より後という事になる。すなわち3．の方法と組み合わせて使っていくわけだ。



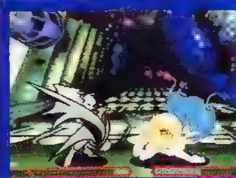
相手の技をガードする直前にレバーを➡に入れ、



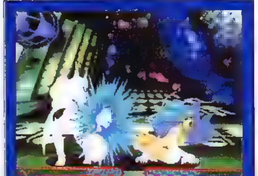
⬋を入力、



⬊のどこかでガードして、



⬇を入力する。



ボタンを押せば、ガードキャンセルが成功する。これが単発GCの基本だ。

ガード硬直中は非常に安全

4．の方法のガードロックを、実際に相手の技が届いたときのガード硬直に置き換えたのが、冒頭に書いた多段技に対するガードキャンセルである。

ガード硬直の、ガードロックとの最大の違いは、レバーを➡に入れてもガードモーションが続く点である。

ガード状態にさらに攻撃を受けて、ガード状態からガード状態に連続してなることを、連続ガードという。その場合はガード硬直から復活できないわけだから、基本的に技を出すことができない。そこに割り込めるのはガードキャンセルと、アドバンシングガードぐらいのものである。

このとき最初の技をガードしてから次の技をガードするまでに、レバーを➡に入れたとする。その場合でもガードできるのだ。原則としてガード硬直中は、ガードマークが出てから約60分の5秒は立ちガードとしゃがみガードの変更すら許されない。その後、⬅による立ちガードと⬋によるしゃがみガードの変更のみが許されるようになる。それ以外の方向だと例えば、レバーを⬇に入れようがしゃがむことはできないし、レバーを⬆や➡に入れようが立つことはできない。

すなわち一度技をガードしてしまえば、ガード硬直がとけるまで、レバーをどこに入れていても次の技をガードしてくれるのだ。ただし立ちガードとしゃがみガードはそれぞれのレバー方向により変わってしまうので注意したい。

スカルスティングなどのしゃがみガード不可の多段攻撃ならば、⬅により立ちガードしてから、しゃがみガード方向であるところの⬋に入らないように気をつければ、それ以外の方向にレバーが入っても全段ガードしてくれるわけだ。ガードキャンセル入力の➡⬇⬊にはしゃがみガード方向が含まれていない。落ち着いて正確に入力すれば、入力が遅くても途中から喰らうことはない。

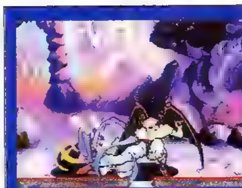


立ちガードしたら、しゃがみガード方向に入れないことに気をつけて、



ガードキャンセル入力すれば、喰らうことはない。

足払いが含まれるチェーンコンボなどにも同じ事が言える。立ちガード不可攻撃を1度しゃがみガードしてしまえば、レバーを⬆に入れない限りずっとしゃがみガードしてくれるのだ。ここでも落ち着いて正確に入力すれば、途中から喰らうことはない。



立ちガード不可技ばかりのチェーンコンボも、一回しゃがみガードすれば、



ゆっくりレバーを➡に入れて、



落ち着いてガードキャンセルコマンドを入れれば問題なし。

もちろんこれは連続ガード時のみである。しゃがみ小キックなどを1発づつ連続ガードにならないような遅いタイミングで出されたときは、ちゃんとしゃがみガードし続けていないと、思いっきり喰らえるので注意しよう。

アドバンシングガード

担当：はまー

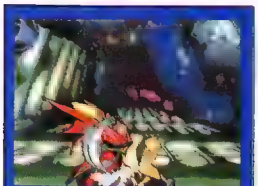
ヴァンパイアシリーズにおいて、本作で初めて採用されたシステムの１つが、この「アドバンシングガード」である。対戦の概念を大幅に変える可能性のあるこのシステム、まずは具体的な性質・性能を見てみよう。

アドバンシングガードの出し方

アドバンシングガードは、基本的に「相手を弾いて距離をとるためのガードテクニック」である。操作は「ガード中にボタン連打」、つまり特殊なガードと言うよりは、ガードキャンセルのような「通常ガード後の派生」の一種だと定義したほうがいいだろう。

具体的な操作を説明すると、まず「ガード中」というのは「ガードした瞬間から60分の10秒以内」になる。攻撃を受けた時のガードマークが消える直前までは可能ということだ。これは、ガードキャンセルの受け付け時間と同じになっている。

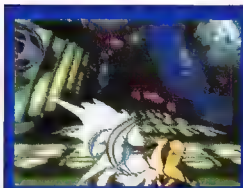

この瞬間から，


ここまでの間に入力。連続ガードの場合は，前回分の受付が終わってから連打した分も含んでくれる。

そして、「ボタン連打」というのがやや面倒。正確には、「攻撃に使う６個のボタンを、時間内に３～５回押す」となる。回数が正確でないのは、どうやらランダムらしいため。まあ、普通は４回、できれば５回押せばほぼ確実にでるはずだ。ちなみに、ボタンは２つ以上同時に押しても「１回」と見なされる。また、別々のボタンをバラバラに４回押しても、それは「４回」と認められる。単に１つのボタンを連打するよりは、複数のボタンを「ずらし押し」するほうがいいだろう。

アドバンシングガードの効果

アドバンシングガードに成功すると、画面に「ＴＥＣＨ．ＨＩＴ」と表示され、自分が一瞬白く光り、相手が瞬時にして弾かれる（ただし相手が画面端にいた場合は自分が相手の方へ近づくようになる）。


こうなれば成功

この離される距離は、最後に押したボタンの威力によって決まる。例えば「大Ｋ→大Ｐ→中Ｐ→小Ｐ」と押した場合、３回で発動したならば中の距離、４回で発動したならば小の距離まで相手を離すことができる。

アドバンシングガードで白く光った後は常に一定の「ガード硬直」となり、大抵は通常のガード時間よりも大幅に短くなる（普段よりも早く動


密着状態でガード後

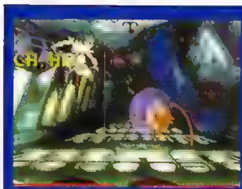

小はこれだけ離れる


中だとここ。


大だとこんなに弾く。

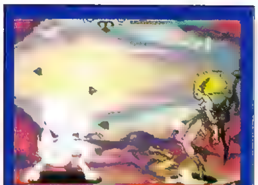
けるようになる）。ただし、ガード硬直が全くないわけではないので、その間にさらに相手の攻撃が重なった場合は「連続ガード」となる。とはいえ、この時は強制的に再度「アドバンシングガード硬直」


フェリシアの小キャットスパイクガードにジャンプ。通常ガードではフェリシアの方が一瞬早いが，


アドバンシングガード後ではこんなに早く動けるようになる。

になるので、特に操作をしなくても勝手にもう一度光ってくれる。

なお、ガード状態（立ち、しゃがみ）による性能の変化はなし。アドバンシングガード硬直中でもガードキャンセ


アドバンシングガード中の攻撃は，


自動的にアドバンシングガードになる。硬直も短い。

ルは可能で、投げられ判定もない。ただし、アドバンシングガードが成立した瞬間に，上下段ガードの切り替えが可能な時間（60分の5秒ぐらい）が存在する。


画面端の相手にアドバンシングガードを立ちでかけてしまうと，


次のチェーンをしゃがみガードできない。

また、空中ガード中の使用も不可だ。ちなみに、アナカリスはアドバンシングガードそのものを行うことができない。キャラによってはかなり困ることになるだろう（ガードキャンセルにはゲージのストックが必要なため）。


ガードではゲージが溜まらないので，脱出は非常に困難。

空中ガード

担当：はまー

ヴァンパイア セイヴァーにはガードキャンセルやアドバンシングガード、空中ガード後の空中技出しといった「ガードしてからの選択肢」が豊富。ラッシュのキツい相手が多いこのゲームでは、ガードテクニックだけではなくそこからの的確な対応も要求される。そちらについてはまた別のページで触れるとして、まずは正確な「ガード」に関する知識を覚えよう。

地上ガード

地上での上下段ガードの使い分けについては、特に詳しく述べる必要もないだろう。足払い系の技にはしゃがみ、ジャンプ系や一部の特殊な技に対しては、立ち状態でレバーを相手と逆方向に入れる。

セイヴァーで真に重要なのは「ガード可能タイミング」と「ガード硬直中の上下段の切り換え」だ。順に説明しよう。

まずは「どういったタイミングでガードできるのか」について説明する。セイヴァーでは相手が攻撃をしていればそれに合わせてガードポーズをとることができる（ただし投げ扱いの技に対してはガードをしない）。そして一度ガードポーズをとってしまえば、レバーを⬇または↘に入れても60分の5秒程度はガードし続けてくれる。

が、その他の方向（↙・⬅以外）に入れてしまうとその時点でガードポーズは解け、相手の攻撃が60分の5秒以内に届いたとしても攻撃をくらってしまう。

次にガード硬直について。相手の攻撃をガードした後は、一定時間「ガードキャンセル」「アドバンシングガード」「上下段ガードの切り換え」以外の行動が不可能になってしまう（硬直時間は技によって異なる）。この間、さらに相手の攻撃が重なった場合は「連続ガード」になり、硬直時間も再度一からカウントされる。

そしてここから少し細かい話になるが、まず「ガードした瞬間から60分の5秒間」は上下段の切り換えができない。

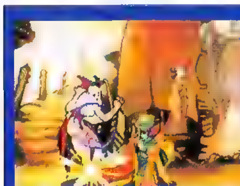

攻撃判定が密集している技は一度ガードするとずっとこのまま。

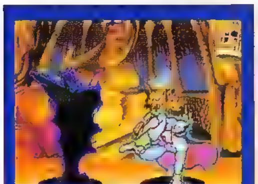
ただし、相手も飛び道具以外の攻撃を当てた場合は同じ時間だけ硬直している。また、技によってはお互い硬直しないものもある。

次に、ここからさらに60分の5秒が過ぎると、「ガードキャンセル」と「アドバンシングガード」が使用不可になる。ガード硬直だけが残り、選択肢は「上下段の切り換え」のみである。

最後にガード硬直中のレバー操作について。「上下段の切り換え」は後ろ方向（↖・⬅・↙）でのみ可能である。例えば相手のジャンプ攻撃を⬅でガードした後はレバーを⬇や↘に入れても下段ガードにならない。同様に↙で下段をガードした後➡や⬆に入れても上段ガードにはならない。


ジャンプ攻撃→足払いにGキャンセルするとき⬅➡⬇↘と入力すると、


足払いを立ち状態で食らってしまう。➡↙⬇↘と入力しよう。


攻撃が届く前にレバーを離しても、


勝手にガードしてくれる。

空中ガード

セイヴァーでは空中でもガード可能。こちらは地上のものとはかなり性質が違うので注意しよう。操作は空中で相手と逆方向にレバーを入れれば良い。空中ガードできる攻撃は斜めを含む３方向のどれでも全てガードしてくれる。

ただし、空中で１回でも技を出すと基本的には技の硬直でなくとも空中ガードできない。例外はアナカリスや空中浮遊系のダークフォースなどで、こちらは技が出終われば ガード可能。逆にモリガン・ジェダなどのショートジャンプ系ダッシュは技を出さなくてもガードできない。また、通常のジャンプはレバーを上方向に入れてから60分の3秒程度「踏み込みモーション」があり（アナカリスの垂直ジャンプは60分の１秒）、この間は地上判定である。さらに、ジャンプして空中判定になった直後でも60分の１秒は空中ガード可能な技であってもガードできない。ただしその後は着地するまで空中ガード可能。空中ガード後は必ず一定の軌道でバックジャンプ扱いで降りていく。この時も地上同様ガード硬直がある（地上に比べるとその時間は非常に短い）が、「ガードキャンセル」「アドバンシングガード」は行えない。また、ガード硬直中に空中ガードで防げない攻撃を重ねられた場合フェリシア以外のキャラでは一方的にくらう。


垂直ジャンプ中に空中ガードした後でも、


必ず斜めジャンプ攻撃になるのだ。


空中ガード中にダッシュ地上攻撃で、


必ずダメージを与えられる。


ただし、フェリシアには無効である。

空中ガード後はガード硬直が解ければ全ての空中技が出せ、技を出さなければ再度空中ガード可能。フェリシアはこの時も空中ガード不可技がガード可能だ。

闇の検証　システム解析

ダークフォース基礎編

担当：M.D.S-ジョッキー★笹岡

固有支配領域「ダークフォース」

ダークフォースは、各キャラクターの持ち味を最大限に生かすべく、キャラごとの固有の領域へといざなうもの。

柔らかく言えば、スペシャルゲージを１つ使って、一定時間各キャラクター固有の能力を引き出してパワーアップするもの。

小中大どれでもいいが、**同じ強さのPK同時**押しで発動し、画面上部（体力ゲージの下）に表示されるゲージの時間内、各キャラ独自のパワーアップが施される。

この間、キャラによりスーパーアーマーがかかったり、空中浮遊ができたり、分身が付いたり、必殺技、通常技が変化したりと、いずれにしても通常では考えられないような攻撃法が可能。それが固有支配領域、ダークフォースなのだ。



各キャラクターの持ち味を生かした固有支配領域、それがダークフォース。

出がかりのモーションには無敵時間がある

各キャラクターの固有の能力については、このあとの応用編(95P)にて詳しく触れていくとして、ここではまず、全キャラに共通して言える事柄について語っていこう。

さて、まず１つめがこれ。全キャラクター、ダークフォースの出かかりのモーションは無敵時間となっているのである。

発動のモーションの大きさにより、無敵時間の長さにも差が出てくる（表組み参照）が、全キャラ完全無敵になる瞬間は存在するのだ。

相手の攻撃をスカしつつダークフォースを発動したり、回避手段としてダークフォースを発動したりして活用できる。

ただし、無敵になるというだけで、攻撃判定は存在しない。そこから攻撃するまでは、モーションの大きさによって攻撃の速さが変わってくるので注意したいポイントだ。



全キャラ出かかり完全無敵。モーションの大きさに差があるので注意。

終わり際にはスキがある

さて、次に押さえておきたいポイントは、ダークフォースの終わり際には、動くことの出来ないスキが存在するということ。

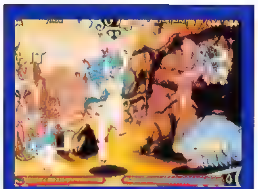
このスキは、ダークフォースのゲージがなくなる（時間切れ）か、もしくは自分でダークフォースを止めたときに自動的に発生し、この間プレイヤーは完全なスキとなってしまう。

もちろんガードは出来ないし、技を出すことも出来ないので、このスキに相手に攻撃されないようにしていかなければならない。

スキに攻撃を喰らわないためには、ダークフォースを使ったら、相手をダウンさせ、相手が反撃不能の間にダークフォースを終了させていくのが良い。



ダークフォースの終わり際は、完全なスキ状態になってしまう。



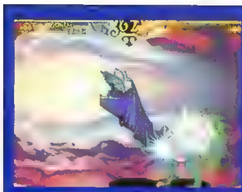
相手を転ばせるなりして、反撃されないように止めよう。

時間差でやってくるダークフォース終了時のスキ

さて、このダークフォースのスキだが、このスキは、ダークフォースが終了した時点から、プレイヤーが立ち状態（地上で技を出せる状態）になって始めてスキが発生する。

こう一言で言うとムズかしいが、例えばダークフォースの終わり際にジャンプしていたら、ジャンプしたあとの着地になって始めてスキが生じる。必殺技などを出した場合も、それらの必殺技を出し終えてから、スキが発生する。

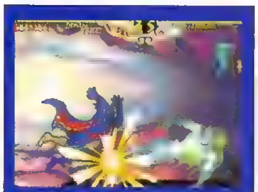
また、ダークフォースの終わり際に相手の技を喰らって自分が倒れていたりすると、倒れたあと、起きあがってからスキが発生する。



終わり際に空中にいたり、技を出していると…



それらの行動が終わって立ちポーズになるとき、スキが生じる。



だから、終わり際にダウンしてしまったりすると…



起き上がりと同時にスキが生じ、相手の大チャンスとなってしまう！

これが最も危険なことで、ダークフォースの終わり際に攻撃を喰らってダウンしてしまうと、起きあがった時に完全スキ状態になってしまうのだ。このスキを更に攻撃されたらひとたまりもない。

こうなると非常に危険なので、ダークフォースは、止めるときのタイミングには細心の注意を払わなくてはならないのだ。

ダークフォース持続時間について

ダークフォースの持続時間は、画面上部の持続ゲージの出ている間有効なのだが、これにはまず、そのダークフォースの性質によって、３種類の長さに分かれるのだ。

一番標準的な長さのものを普通とすると、サスカッチのペンギンオプションのダークフォースは、他のものと比べて、ひときわ持続時間が長い。

また、分身系のダークフォース（リリスのオプションは除く）については、他のものと比べて、持続時間は短く設定されているのだ。

また、持続時間とはあまり関係ないが、持続時間のゲージが余っていても、PK同時押し（ダークフォース）コマンドを入力することにより、ダークフォースを強制終了させることが可能である。

前述のダークフォースのスキに攻撃されないためにも、体制が悪くなりそうだったら、自主的にダークフォースを終了させるのを覚えておいたほうがよい。



持続時間の種類は３種類。性能によって時間が違うのだ。

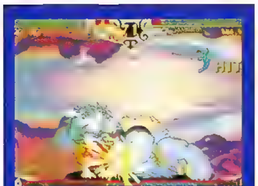
ヴァンパイアセイヴァー 闇の検証 システム解析

使い方次第で勝率アップ

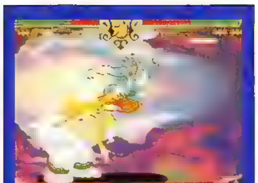
攻撃を喰らうことによる持続時間の変化

持続時間についてさらに言うと、ダークフォース中は、相手に攻撃されてのけぞりポーズになってしまうと、**攻撃1回につき4ドット**づつ、ダークフォース持続ゲージが減少してしまう。

これは相手の攻撃回数に比例して減っていくので、段数の多い攻撃（バレッタのマシンガンやモリガンのバルキリーターンなど）を喰らってしまうと、一気にゲージを消費してしまうので注意したい。



ダークフォース中に攻撃を喰らうと、持続ゲージが減ってしまう。



でも、スーパーアーマーなら、のけぞりポーズにならない限り大丈夫。

しかし、例外もいて、スーパーアーマー系のダークフォースを持つキャラクター（サスカッチ、ビシャモン、アナカリス、レイレイ、オルバス）は、スーパーアーマーのおかげで、攻撃を喰らっても、**のけぞりポーズにならない限り持続ゲージが減らない**で済むのである。

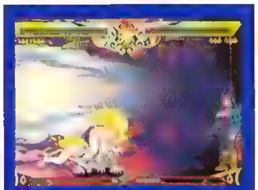
それでもサスカッチとビシャモンは何度か攻撃を喰らうとのけぞってしまうので、ゲージが減る場合もあるが、ハイパーアーマーのアナカリス、レイレイ、オルバスの3キャラについては、ダウンにならない限り、絶対にのけぞりポーズにはならないので、結果持続ゲージは絶対に減ることはないのである。

戦略的に相手のゲージを減らすも良し、ハイパーアーマーのキャラは、減らないのをいいことに攻めまくるも良し、といったところだ。

ダークフォース中はスペシャルゲージは溜まらない

さて、ダークフォース全体での特徴としてはあと、ダークフォースを使っている間には、**自分のスペシャルストックゲージは増えない**、ということが挙げられる。

自分が攻撃や必殺技を出したときにはもちろん、相手の攻撃を喰らった場合や、特殊なゲージ溜め技（フェリシアのEXチャージ）を用いてもゲージを溜めることは不可能だ。



ダークフォースの最中は、いかなる手段を持ってしてもゲージは増えないのだ。

つまり、ダークフォース中にはゲージを溜める一切の行動は取れないということであり、ゲージが少ないときには、下手にダークフォースを継続していても意味がないともいえるのである。

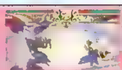
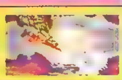
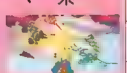
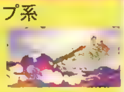
基本をいかしてあとは実戦投入！

最後に、各キャラごとのダークフォース持続時間、そしてダークフォース発動時の無敵時間の長さ（モーションの大きさ）、ダークフォース終了時のスキの大きさを表にしたので参考にして欲しい。

数値はキャラごとの比較のためのもので、編集部独自によるもの。基準は約1／60（秒）。

ダークフォースの基本的なことはここまで。キャラクター別のダークフォースの特徴や、より込み入ったものについては、このあと「ダークフォース・応用編（95P）」の項を参照のこと。

各キャラダークフォース基本データ

系統	名称	無敵	無敵時間	持続時間	スキの長さ
飛行系 	ジェダ：サントゥアーリオ	○	24	普通	着地して2
	Q—Bee：i²（アイスクエア）	○	42	普通	着地して1
スーパーアーマー系 	サスカッチ：ビッグレジスター	○	37	普通	37
	ビシャモン：黄金帷子（こがねかたびら）	○	32	普通	32
ハイパーアーマー系 	レイレイ：離猛魂（リモウコン）	○	58	普通	密着で26
	オルバス：オーシャンレイジ	○	24	普通	着地して7
	アナカリス：ファラオスプリット	○	70	普通	9〜29
パワーアップ系 	バレッタ：ザ　キリングタイム	○	32	普通	32
	ザベル：アルティミットアンデッド	○	50	普通	24
	ビクトル：グレートゲルデンハイム	○	48	普通	18
オプション系 	フェリシア：キティ・ザ・ヘルパー	○	35	普通	37
	デミトリ：ダークサイドマスター	○	32	普通	32
	リリス：ミミックドール	○	48	普通	24
	サスカッチ：ビッグレジスターウィズM.A.P.S.	○	28	長い	37
分身系 	リリス：ミラードール	○	48	短い	24
	モリガン：アストラルビジョン	○	42	短い	16
	ガロン：ミラージュボディ	○	28	短い	32

闇の検証　システム解析

投げ、空中投げ

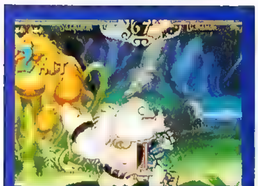
担当：ギィ

ラッシュの強力さがセイヴァーの特徴だが、それでもガードし続けられてしまえばダメージを与えることができないし、単調な攻めはガードキャンセルやアドバンシングガードの的になってしまう。

そこで必要になってくるのが投げ。重要な要素であるだけに、その性質を知っておかないと損をするぞ。

投げの大前提

通常投げ、コマンド投げ、さらにガード不能を通じて絶対に投げられない瞬間がある。



コレが投げの大前提。重ねられてもジャンプで回避可能。

それは、「ヒット、ガード中の相手には決まらない」ということ。さらに、「くらい硬直、ガード硬直がとけてから5フレーム間」も投げることはできない。

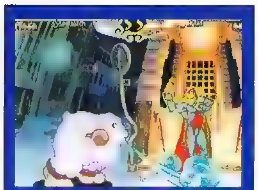
つまり技がヒット、ガードからの投げ、ガード不能は必ず回避できるということだ（ジェダのネロ＝ファティカ、オルバスのウォータージェイルのみ状況限定で回避不能）。



動けるので空中で出せる無敵技があればOK（笑）。無理？

そしてもう一つ、「起き上がってから約4フレームの間」も投げられることはない。

この4フレームというのが微妙で、多くの小攻撃の発生が4〜6フレームなので投げる側のタイミングが完璧だった場合小技が出る前に投げられてしまうので注意しよう。



当然４フレーム間はガード不能もくらわない。

いずれにせよ、すぐにジャンプするかリバーサル無敵になる技（または瞬時に空中判定になる技）を出せば、投げもガード不能技も回避可能だ。

通常投げの特長

セイヴァーにおける通常投げの性質は全キャラ共通。空中投げも両者が空中にいなければならない点を除けば通常投げに分類される。

通常投げは入力と同時に成立するので、投げ空振りモーションが出ることはない。投げられない状態で投げを入力しても通常技が出るだけだ。

通常投げの欠点としては投げ抜けされてしまう点。投げ抜けの条件は、「投げ成立から6フレーム以内にレバー左右要素＋中か大のボタン」。成功すれば受けるダメージが減り、ダウンしなくてすむ。当然空中投げに対しても可能だ。

コマンド投げの特長

一方のコマンド投げはキャラによって大きく性質が異なる。ただし通常投げと異なり「投げ抜けできない」点は共通している。

一方でこちらは、コマンドを入力してから投げが決まるまでに時間がかかるため、逃げられやすくなっている。

この投げ成立までにかかる時間はキャラによって異なる。後述してある表の「成立」の項に書いてある数値が、コマンド完成から投げが成立するまでにかかる時間（フレーム）である。この間にジャンプなどで逃げられてしまうといわゆる「投げ失敗モーション」が表示され、隙を見せてしまうわけだ。



下手をすると歩かれただけで逃げられてしまう（泣）。

また、サスカッチやビクトルを除いて、くらい／ガード硬直などの投げられない状態では、コマンドを入れても他の必殺技や通常技になってしまう。

このため、早めに出しておいて投げを重ねる、なんてことはできないので注意。

コマンド投げ性能表

キャラクタ	コマンド投げ	成立	無敵
デミトリ	ネガティブストーレン	5	
ガロン	ワイルドサーキュラー	1	無敵
ビクトル	メガスパイク他全て	0	
ビシャモン	切り捨て御免	7	無敵
オルバス	クリスタルランサー	1	無敵
		4	無敵
ザベル	スカルパニッシュ	1	
アナカリス	×		
フェリシア	ヘルキャット	1	
レイレイ	放天撃	1	
サスカッチ	ビッグブランチ他全て	1	
キュービィ	O.M.	1	無敵
バレッタ	センチメンタルタイフーン	1	無敵
ジェダ	サン＝パッサーレ	5	
モリガン	ベクタードレイン	3	無敵
リリス	×		



こうなってしまうのでズルはできない。回復してから入力だ。

ビクトルに関しては全てのコマンド投げが通常投げと同様、入力と同時に投げが成立するので重ねようとしても投げ失敗ポーズが出るだけ。サスカッチは理論上は重ねられるがわずか1フレーム。効果としては歩いて投げるのと変わらないかも。

無敵投げ？

なんと一部のキャラのコマンド投げのつかみモーションには完全無敵になっている。

投げも打撃も無効なので、ジャンプでかわすしかないので、効果的に活用すべし。



無敵っ！投げ返される心配もないぞ。

唯一の投げ確定の瞬間

技の隙などを除けば必ず一方の投げが決まる状況はただ一つ。ジャンプの着地だ。

空中で攻撃を出したか、何もしないか、空中ガードかなどに関係なく、ジャンプの着地の瞬間に一瞬だけ投げられてしまう瞬間が存在するのだ（ガードはできる）。

お互いに投げ合った場合

両者の投げが同時に成立した場合、完全に2分の1の確率でいずれかの投げが勝つ。

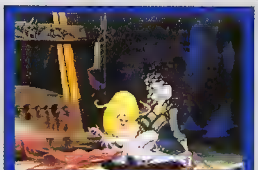
これは通常投げ同士に限らず、通常投げとコマンド投げも同様。さらに投げと無敵技が同時に成立した場合でも2分の1の確率でいずれかが勝ち、もう一方は無効化されてしまう（←コレ重要）。

起き上がり投げはダメ

これはヴァンパイアからの伝統なので知っている人も多いだろう。起き上がってから1フレーム間は相手が近くにいても、通常投げの入力を受け付けていないのだ。

このため、起き上がりに足払いなどを重ねられていた場合、必ずくらってしまう。技を重ねられていなかったとしても大パンチなどが出てしまうので注意しよう。

コマンド投げに関してはリバーサルで出せるので、起き上がると同時に決まるビクトルか、コマンド投げモーションが無敵のキャラなら何ら問題はないぞ。

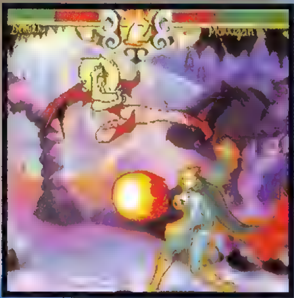


知らない人も多いのでは？必ず負けるので注意しよう。

対戦プレイ基礎



闘いの定石を学び、
自らの戦法に、
理の力をつけよう。



対戦基礎

担当 ワイルダー

対戦の方程式

攻撃手段	
●刻み　目押し	→83P
●ジャンプ防止	→86P
●チェーンコンボ	→90P
●投げ	→78P

VS

防御手段	
●空中への脱出	
●通常技で連携に割り込む	
●アドバンシングガード	→91P
●ガードキャンセル	→92-93P

大まかな闘いの流れを知るべし

攻撃こそ最大の防御とはよく言ったものだ…ヴァンパイア セイヴァーほどこの言葉の似合うゲームはないだろう。ここでは、各システム攻略に入る前に、一通りの知識と闘いの流れを知っておこうというのが目的だ。相手が「あぁ」してくるからこちらは「これ」で対抗するし、「こんなこと」をしてくるから、こっちは「あれ」で凌ぐ…という、「これ」や「あれ」を説明していこう。

攻めの要チェーンコンボ！

このゲームの華とも言えるのが、このチェーンコンボ。ボタンを小→中→大、そしてP→Kへとタイミング良く押すことによって、通常技を連続ヒットさせることができる。もちろん、ヒットさせれば相手に与えるダメージも高い。が、例外となっているキャラも存在し、キュービイだけは大Pから大Kに流れることはない。それに、どのキャラでもそうだが、基本的に小P→小K→中P→中K→大Pと全部つなげることはできない。つなげようとしても、間合いが離れてしまってそのうち攻撃が届かなくなる。そのため、どのキャラでもだいたいは小K→中P→中K→大Kといった流れになる。

また、立ち状態としゃがみ状態では通常技の長さが違うので、リーチのある技でつなげていくといいだろう。

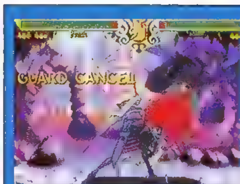


通常技をつなげて大ダメージを狙う！

チェーンコンボの天敵！ガードキャンセル！

チェーンコンボは相手にダメージを与える攻めの要…しかし、それに対となるシステムが存在する。それが、ガードキャンセルだ。ガードキャンセルとは、攻撃してくる相手に対して、ガード状態から反撃を行うシステムだ。感覚的には、相手の出した通常技をはじいて、必殺技を出すような感じ。こちらがガードしているにも関わらず、チェーンコンボを行ってくる相手には有効である。

それから、ガードキャンセルは何もチェーンコンボだけにかけるわけではなく、必殺技にだってかけられる。アナカリスのコブラブローやフェリシアのデルタキックなどが比較的狙い目だ。もっとかけやすいのが、モリガンのバルキリーターン。体力を削られるのを見ているだけよりは、ガードキャンセルをしたほうがいいだろう。



相手の好きにさせるな！

防御側の新しい選択アドバンシングガード！

システム上で、ガードキャンセル以外の防御手段として存在するのが、アドバンシングガードである。直接攻撃するガードキャンセルに対し、アドバンシングガードはガード中，ボタンを連打することによって相手との間合いを離すことにある。しかも、間合いを離すだけではなく、そのままボタンを連打し続けることによって、その押したボタンの通常技を出すことができる。間合いが離れているときにガードキャンセルをしても相手に当たらないこともあるので、アドバンシングガードを混ぜて使ってみるといい。

それに、ガードキャンセルが苦手な人でも、アドバンシングガードならやりやすいだろう。

刻んで崩

ガードキャンセルやアドバンシングガードをされるようになると、さすがにチェーンコンボを出しずらくなってしまう。そこで出てくるのが、「刻み」だ。刻みというのはチェーンコンボのように技をつなげていかずに、通常技から通常技をつなげて出す間を少し遅らせるのである。例に挙げると、しゃがみ小P…しゃがみ小P…小K→中P→中K→大Kといった感じだ。タイミングをずらすことによって相手のガードキャンセルやアドバンシングガードのタイミングを狂わせ、その入力の失敗したところ、または技の出かかりを狙ってチェーンコンボを叩き込むのだ。が、アドバンシングガードは失敗すると通常技がでるので、こちらの攻撃の間に割り込まれる可能性もある。こういう場合は、刻んだあとにジャンプ攻撃に切り替えるといいだろう。それでも、刻んでばかりいるとダメージを与えることはできないので、ガードされたときのことを考えずにチェーンを出しきることも必要だ。

刻みに割り込む！

相手が刻みだしてくると、うかつにガードキャンセルやアドバンシングガード（空中へ跳ばれるようなとき）をするわけにはいかなくなる。そこで、その刻みの間に、小技で割り込んでみよう。もちろん、攻撃判定がすぐに出るなら必殺技で割り込んでも構わないだろう。

ただ、必殺技は不発だと反撃を受けるものもあるので、闇雲に出すのはやめておこう。が、だからといってガードしがちになると、投げ技やガード不能技の餌食となってしまう。そこで、地上で相手の攻撃を回避するための手段が、ジャンプだ。それを次に述べよう。

空中へ飛び立て

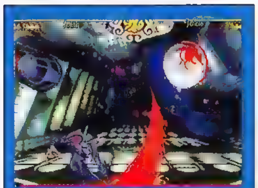
地上での攻防でガードキャンセルやアドバンシングガードを封じられてしまうと、残る手段は、もう空中へ回避す

対戦基礎

流れをつかめ！

るしかない。相手が攻撃を刻んできたら、バックジャンプをしてみよう。だが、ジャンプを防止するために、相手はリーチのある通常技を出して、跳ばれないようにしてくるはずだ。そこで、相手の攻撃パターンをある程度読もう。

例えば、モリガンだったらダッシュ攻撃→ダッシュ攻撃という攻撃パターンがある。この場合はダッシュ攻撃からダッシュ攻撃に移るまで少しだけ間があるので、ジャンプをすることで回避が可能だ。



跳んで回避！

空中への脱出を阻止！

相手を空中へ脱出させてしまうと、そこで攻撃の流れが変わってしまい、相手に回復時間を与えてしまう結果に陥る。これだと逆に、ジャンプからの攻撃を許してしまうことになりかねない。これを防ぐためには、リーチの長い通常技で、完全に跳ばれる前に落としていくしかない。ビシャモンやキュービイなどのキャラの場合は、ダッシュ攻撃で防ぐことが可能だ。安易に跳ばせないようにするのも、このゲームでは大切だ。



もう跳ばせないよ！

空中での闘い！

空中チェーンや空中ガードがあるので、空中で防戦一方･･･ということにはあまりならない。

まずお互いがジャンプをしての攻撃手段は、空中チェーンコンボ。そう、空中でも地上でできたように、小→中→大の流れで出すことができるのだ。それに対するのが、空中ガード。 相手の出した技が地上技でない限りは、空中ガードすることができる。相手の出した技が一発だけだった場合などは、空中ガード後に反撃が可能だ。

また、大P→大Kとつなげられても、地上からの高さがあれば、反撃できないこともない。できないこともないというのは、間合いが離れてしまって技が届かないことがあるからだ。それに、最初から小技から大技まできっちり出された場合は、地上でまで引きずり落とされることになる。それでも、あからさまに空中ガードから反撃を狙っていると、空中投げを狙われる可能性が高い。

それから、空中チェーンは地上にいる相手にも使える。この場合何発も出すことはできないが、最低でも2発は出せる。そのかわり、ガードキャンセルをされるというデメリットもあるが･･･。それでも、ジャンプ攻撃をガードしたあとに足払いなどの下段技を警戒する相手には使える。



たとえ空中ガードされても･･･



空中チェーンで反撃を許さない！

移動起き上がりと追い打ちの関係

ダウンしてしまった場合、ダウンした側は移動起き上がり、させた側は追い打ち攻撃という関係になる。追い打ち攻撃がヒットするかしないかは、ダウンさせた技によって異なる。

また、移動起き上がりにもキャラごとに時間差があるので、キュービイならアナカリスの大足払い後の追い打ち攻撃は回避できるのに、バレッタやデミトリだとくらってしまうのだ。追い打ち技がモリガンのように多段系の場合は、相手のスペシャルストックゲージを溜めさせてしまうという一面も持つ。モリガンでなくても、ES追い打ちにしてしまえば大抵のキャラは多段技となる。

ゲージは2種類

2種類あるゲージのうち上にあるのがインパクトダメージゲージで、下にあるのがスペシャルストックゲージと呼ばれているものだ。

まずは、インパクトダメージゲージ。このゲージを全部減らすために、前項目で述べてきたようなことを頑張ってするわけだ。連続ヒットで奪ったダメージは白いゲージへと変わり、そのまま放っておくと回復してしまう。この白いゲージをなくすためには、新たにこうげきを当てなくてはならない。ゲージを一本奪っても2ラウンド目にはならず、そのまま闘いが継続する。これが、インパクトダメージゲージだ。

スペシャルストックゲージは、相手の攻撃をくらったり小技以外の技を出すことによって溜めていくことができ、従来の必殺技を強化したり、ゲージを溜めなければ使えないEX技がある。そして、ダークフォースもこのゲージを消費する。ダークフォースは発動した瞬間（発動のポーズをとっている間）に、無敵時間が存在する。と同時に、終わり際に終了のポーズをとるようになっている。これは無敵でもなんでもないので、相手にしてみれば反撃のチャンス。こんなことがないように、相手を転ばすことができたら、さっさと終了してしまおう。が、ジェダとキュービイには、終わり際のスキは一切存在しない。

BASIC

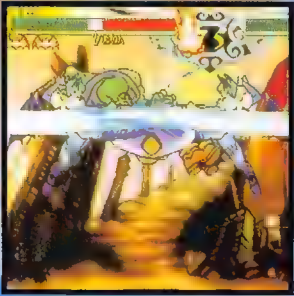
空中戦

●空中ガード vs 空中投げ →84P
●空中ガードからの反撃 vs 空中チェーン →86P

VS

システム

●追い打ち vs 移動起き上がり →69・70P
●スペシャルストックゲージ →67P
●インパクトダメージゲージ →82P
●ダークフォース →95P



対戦基礎

担当 M-V-P

インパクトダメージゲージ 戦略的活用論

全ては回復が鍵を握る

ヴァンパイア セイヴァーで新たな思考要素として挙げられるのがインパクトダメージゲージだ。システムのところで見てきたとおり、このインパクトダメージゲージには緑、白、赤のゲージがあり、それぞれ現在の体力、最大体力、受けたダメージとなっている。

要するに白い部分は回復する可能性があるわけだ。そしてこれは戦略に大きく関わってくる。

攻撃をして回復を防ぐ

インパクトダメージゲージの白い部分は相手から一定時間攻撃を受けなければ回復をしはじめる。この一定時間というのはだいたい画面上のタイマーで約1秒。ダウンしていたときは起き上がってから約1秒すると回復が始まる。

逆に言えば1つの技をガード、ヒットさせた後に次の技を1秒以内にガード、ヒットさせれば永遠に回復されないのだ。1秒以上経っていたとしても技をガード、ヒットさせればそこで一度回復が止まる。



白い部分は、



固めていれば永遠に回復しない。

つまり、より激しいラッシュを継続できれば、相手の白い部分は回復されることなくダウンorKOを奪えるのだ。しかも、**「ラッシュをかける＝相手の技をくらっていない」**のだから、自分のインパクトダメージゲージの白い部分は回復していくのである。要は「攻めたもん勝ち」なわけである。

ということは、様子見や相手の攻撃をガードキャンセルしてから…という、やや消極的な戦法は、白い部分を追求するといちいち回復されていることになり、なかなか相手を倒せないということになる。状況にもよるが、例えば様子見、攻めという二者択一の場面があったとしたら、攻めという選択を多めにしたほうがダメージ効率がいいということになる。

このことをふまえると、セイヴァーの基本戦法は「ラッシュの継続」ということになり、自キャラを強くするポイントは、より攻めのバリエーションを豊富にして固める時間を長くすることになる。

"端"理論

さて、ラッシュをかけるといっても、そのバリエーションはキャラごとに千差万別。そこでここではもう少し大きな意味を考えてみよう。

インパクトダメージゲージを回復させないようにするために有効なのはどういうことなのだろうか？

インパクトダメージゲージは一定時間攻撃をガード、ヒットされなければ回復するというものなので、「ラッシュ」と言われる連続技に近い連携をイメージする人も多いと思うが、一定時間内（タイマー時間で約1秒）に攻撃をガードさせることができれば、相手の回復を抑えることが可能だ。

そこで考えつくのが、

●相手を端に追い込む

ということだ。

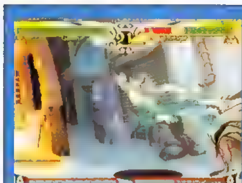
相手を端に追い込んで中距離からの牽制を行う。こうすると相手は、「ヤベえ白い」からといってバックジャンプ、バックダッシュで距離をとることができずに、こちらの連携を受け続けることになる。そうすると相手の体力はたとえ回復がはじまったとしてもすぐに回復を止めることができるのだ。



端に追い込むと有利になる。

たとえば端に追いつめて垂直ジャンプ待ちをしたとしよう。ジャンプしている側は攻撃しなくてもいいわけで、攻撃したときは相手の回復を止めることができるのだ。

端に追い込むという行為がいかに重要か、ということがわかってもらえただろうか？



垂直ジャンプ待ちはプレッシャーと同時に回復防止にもなる。

ダウンは重要？

チェーンコンボの最後を大足払いにして転ばす。これは基本になりつつあるが、はたしてダウンを奪うことはいいことなのだろうか？

ダウン後の攻防で毎度毎度イニシアチブを握れるとは限らない。起き上がりの行動で前転、その場、後転、そして起き上がり後にジャンプ、という逃げ方をされると、毎回安定して小足払いを重ねたりするのは難しい（くわしくは起き上がりのページを見てね）。つまり相手に逃げられてしまい、白い部分の回復に好都合な状況を作ってしまう場合もあるのだ。

画面中央でダウンさせた場合は前転起きで位置が変わってしまうこともある。



転ばせるかどうかも戦略のひとつ。

次に考えたいのが追い打ち。追い打ちを入れたはいいが、そこからのラッシュが難しいキャラもいる。位置が入れ替わるキャラもいる。回復させないという部分から見た場合、毎度追い打ちを入れていくのも考えものだ。せっかく画面端に追いつめたのに、追い打ちにいったおかげで位置が入れ替わってしまい相手を逃がしてしまうこともあるのだ。



追い打ちも考えに入れたいところ。

これら全てのことを考えていくと、ダウンを奪わないほうがいい場合、追い打ちにいかないほうがいい場合があるのがわかるだろう。鍵を握るのは画面位置とその後のラッシュのしやすさである。これは非常に重要なことなので是非自分のキャラにあてはめて考えてほしい。

まとめ

今まで見てきたインパクトダメージに関する攻防は、結局のところ**「ラッシュをより継続させて相手のゲージを回復させないようにすると勝率が上がりますよ」**ということになる。チェーンコンボもその後にラッシュが全くかけられないのであれば、最後の一段は出さずにまだ近い間合いのうちに次のラッシュにかかる、ということも考えられる。

要するに自分のラッシュの状況、相手ゲージの白い部分の多さ、画面の位置などをよく見て、その場限りのダメージとは別に、「回復させない」ということもセイヴァーの対戦では必要だということを覚えてもらいたい。特に「チェーンコンボをたくさん決めているのになかなか相手を倒せないなぁ」と思っている人は、一考の余地ありだ。



チェーンコンボも止めてみてはいかが？



対戦基礎

担当 KAL

目押し

"目押し"は、チェーンコンボや"連打キャンセル"と組み合わせて使うことのできる便利なテクニックだ。融通が利くので、ヴァンパイアセイヴァーの操作や対戦感覚に慣れてきたら、必ず取り入れていきたい。なかには"目押し"が標準装備でないと戦力不足、というキャラもいるぞ。

目押しとは？

簡潔に言えばチェーンコンボや必殺技による通常技のモーションキャンセルを使わず、1回1回通常技を最後まで出し切り、これをタイミングよく出していくことでチェーンコンボやキャンセル必殺技に近い効果を得ること。

また、ある技から次の技に連続して攻撃をつなげていくこと。簡単にいえばこれが目押しだ。したがって"目押し"に使われるのは大抵は小技で、一部のキャラのみ中技でも目押すことで連続技にできる。どんなに隙間なく繰り出しても、決して連続技（連続ガード）にできない大技等に対しては、普通は"目押し"という言葉は使われない。

たとえば"連打キャンセル"のかからないリリスの下小K。これを2回連続で出して2ヒットにするには、1発目の下小Kが完全に引っ込んでから隙間なく2発目を出さないといけない。タイミングが合えば、相手キャラがまだやられモーションのうちに2発目がヒットして連続技に。これを目押し連続技という。タイミングが合わなければ2発目が出ないか、遅れてガードされてしまう。

"目押し"という現象はこんな簡単なものだが、次は目押しを使うことの意味を考えてみよう。

目押しの利点

目押しは、チェーンコンボやキャンセル必殺技のように派手ではなく、その効果が分かりにくい。そんな地味なテクニックである"目押し"の利点はどこにあるのだろう。

目押すことの最大の利点とは、「状況に応じて次の行動をかえられる」点にある。

チェーンコンボのことを考えてみてほしい。チェーンコンボは、ヒットしているときの爆発力はあるが、もしガードされてしまうとGC、ADGのいい的だ。一応隙の少ない小P→小K程度で入力を一端やめればGCされる危険性は薄くなるが、小Kが出終わるまではこちらも動けない。

そこへいくと、目押しは小技がヒットしたのかガードされたのかを見てから、次の行動をどうするか決めることができる。ヒットしていればそのまま連続技を叩き込めばいいし、ガードされているなら、また違った選択をとることも可能だ。GC、ADG妨害のために連続ガードにならないように少しずらして小技を出すとか、相手の反撃を空振らせるとか、ジャンプするとか、様々だ。この柔軟性の高さが目押しの最大の特長だ。

キャンセル必殺技・チェーンにつなげ！

目押しは、チェーンではないため、何ヒットしていようと「必殺技でキャンセルできる」。途中からチェーンというのももちろんアリだ。このため、チェーンだけでは戦力不足のキャラも、攻撃力不足を補うことができる。重要。



下小Kが引っ込んだら、タイミングを合わせて…。



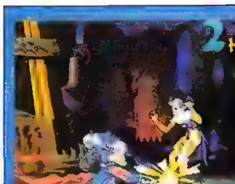
下中K。目押しなのでここからチェーンにいったり…



必殺技でキャンセル可能だ。実に便利。



ダッシュ攻撃から通常技へつなぐのも…



言葉のうえでは歴とした目押し。

連打キャンセルとは？

特定の通常技に設定されており、同じボタンをただ連打するだけで、連続して攻撃を繰り出せる。これはその技のフォローモーション（攻撃し終わって引っ込むまでの隙モーション）がボタン入力によりキャンセルされているためであって、理屈のうえではチェーンコンボとなんら変わりない。違うのは同じボタン、同じ技、という部分と、必殺技でキャンセル可能という部分だけである。

さてこの連打キャンセル、実は特殊な性質が備わっており、うまく利用することで確実に戦力UPできる。

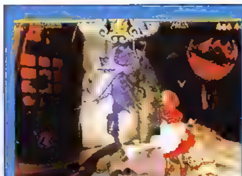
「連打キャンセルした技をヒット・ガードさせると、通常よりのけぞり時間・ガード硬直時間が長くなる」

これは1発目が空振りしていてもOKで、2発目以降が触れさえすればいい。

この連打キャンセルが効果を発揮するのは、普通にやったらつながらない組み合わせの連続技を狙うときや、相手を固めてイニシアチブを握りたいときなどだ。またキャンセルして必殺技につなぐこともできるので、本来ならチェーン以外ではつながらないルートで通常技をつないでいき、途中から必殺技にして締める、といった流れが可能になるのだ。

バレッタの小P×2→下中P→キャンセルシャイネス＆ストライクや、ザベルの下小K×2→下中P→キャンセルデスハリケーンなどが有名である。

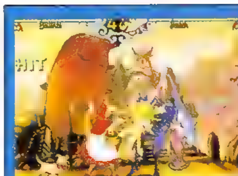
ただしチェーン後の連打キャンセルには必殺技キャンセルはかからない。ともあれ、目押し、チェーンと組み合わせることで大幅戦力UPだ。



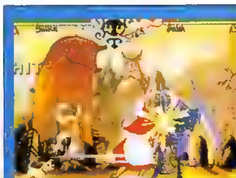
これが通常時の小Pののけぞり時間。高度で見て。



連打キャンセルした2発目以降のヒットだと、こう。



連打キャンセルしたあとなら、ダッシュして…



ダッシュ攻撃が間に合ったりする。



対戦基礎

担当 石井ぜんじ

空中戦の攻略

空中は安全地帯

ヴァンパイア セイヴァーにおいて、空中戦の重要度は高い。空中にいる状態が、かなり安全になっているからだ。

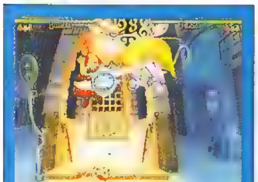
なぜかと言えば、ジャンプ中は空中ガード可能で、この空中ガードが安全度が高い。ここが大きい。

地上ガードと比べてみよう。地上では、ジャンプとショートダッシュの上からの攻撃と、下段技とでガードを使い分けなければならない。左右のゆさぶり（めくり）にも対応しないといけない。

ところが、空中ガードはどれにも対応している。空中ガードを崩すには、空中投げや地上技対空技などに限られてしまう。

また、空中にいれば、連続技をくらうことはない。このような理由で、空中からの攻めや空中への脱出が大きな意味を帯びてくる。

そこで、ここでは空中戦についての基礎から応用へ、全キャラ共通して語ることのできる部分を中心に説明していきたいと思う。



空中ガードが強い。空中ガードが空中戦の最重要ポイントだ。

空中ガード可な技・不可な技

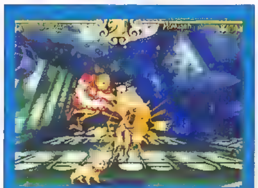
空中ガード可能な技は、基本的には宙に浮いている技である。空中での打撃技はすべてガードできる。ジャンプ・空中ダッシュ攻撃共にガード可能だ。

同様に、飛び道具必殺技も空中ガード可。そして大きなポイントは、対空技系の必殺技が空中ガード可能な点である。

必殺技をガードする高さにかかわらず、シャドウブレイド・デモンクレイドル・クライムレイザーなどは空中ガード可能。わかっていれば空中ガード後反撃やペースを握ることができる。

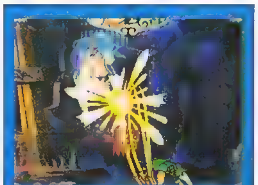


シャドウブレイドをひきつけて出しても、空中ガード可能。



空中で反撃。地上着地後、すぐダッシュで攻めるのもいい。

空中ガードできないのは、主に地上必殺技である。他に地上に足がついている技であれば、たいてい空中ガードできない。そこで，ザベルのしゃがみ大パンチや、レイレイのしゃがみ大キックなどの通常技対空が大きくクローズUPされてくる。



強力な地上対空技は、空中ガードできない点が強力。

ただし、同じ地上でも、空中に浮いているタイプの技は、空中ガードできる。フェリシア、オルバスのしゃがみ大キックなどがその典型だ。



浮いている地上対空技は、空中ガード可。このタイプの対空技は、判定の強いものが多い。

さらに細かく調べていくと、必殺技でも空中ガード可、不可でわかりにくい技がある。ビクトルのメガフォーリッド（頭突き）はジャンプする技ではないが空中ガードできる。一方、同じビクトルのジャイロクラッシュは空中ガードできない。他にフェリシアの小キャットスパイクも空中ガード不可である。



メガフォーリッドは浮いていないのに、空中ガードできる。



逆に、ジャイロクラッシュは空中ガードできない。

細かく見てきたが、空中ガード可能か不可かは、知っているのと知らないのとでは大きく差が出てくる。対空系必殺技が空中ガード可能なものが多いこと、通常技対空でも空中ガード可の技は特にしっかりと覚えておこう。

そこがわかっていれば、空中ガードし、そのまま空中で技を出して反撃していくことができる。知らないと一方的に損をするので要注意だ。

性能の違う対空技を使いわける

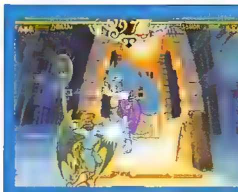
地上で出す対空技のうち、デモンクレイドル・シャドウブレイドという対空系必殺技は空中ガード可能になってしまう。つまり、判定が強く出が速い必殺技であっても、空中ガードされてしまってはダメージを与えることができない。

それどころか、空中ガードした側が、空中ガード後にすぐ技を出すと、必殺技の隙にダメージを与えられてしまうことがある。デモンクレイドルなどは隙が小さいが、その後地上で先手を取られてしまう。

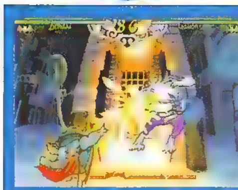
そこで重要なのが空中ガード不可の通常対空技である。これなら、空中ガードされることはない。

しかし、通常技で空中ガードできない対空技は、微妙に出るまでの時間が長かったり判定負けすることもある。キャラクターにより違うが、大まかに言って空中ガード可の対空技は出の速さ・判定の強さ性能がよく、空中ガード不可の対空技はどこかに欠点のあることが多い。

そこで、基本的にはそれぞれの性能を生かし、空中ガード不可な対空技と、可能な技を使い分けていくことになる。デミトリのデモンクレイドルと立ち中キックの関係は、その典型だ。



デモンクレイドルは、空中ガード可。しかし、出が早く判定が強いので、結局非常に強い。



立ち中Kは、空中ガード不可の対空技として有効だ。

では逆に、跳び込む側はどんなことに注意すればいいのだろうか。このように見てくると、跳び込むのは難しそうに見える。

しかし、ヴァンパイアセイヴァーでは、ジャンプ攻撃の判定が強く、速かったり、空中ダッシュなどの空中でトリッキーに動けるキャラクターが多い。そこで、空中から攻めるタイミングを読ませないよう攻めることが可能だ。

待ち構えさせないように、うまく攻め立てることにより、出るのが遅めの通常対空を出しにくくすることができる。空中ガードも使いつつ、相手に"対空技を出しにくい"というプレッシャーをかけることが大事だ。

お互い空中の場合の駆け引き・攻防

相手も自分も空中にいた場合、どのような駆け引きが成立するのであろうか。ここに大きくかかわる要素は、空中

攻めの起点になる重要ポイント

対戦基礎

ガード・空中ガード後の反撃・空中チェーン・空中投げの５種類である。

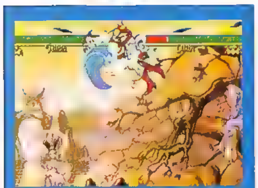
●空中ガードと空中投げの攻防

基本になるのは、空中ガード。空中ガードと、空中ガード後の反撃が強いので、空中ガードしながら跳び込むことが多くなる。相手の様子を見つつ、まずは空中ガードをさせてからジャンプする。

これに対し、空中ガードしながら跳び込んでくるというのがわかっていれば、こちらもジャンプして空中投げをするのが効果的。相手も空中投げできそうなものなのだが、実際に投げ合うことを考えると、空中投げで迎撃するほうが有利と言える。



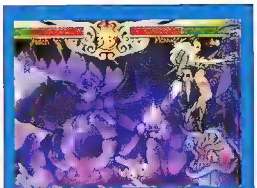
相手がジャンプしてきたのを見てからジャンプする。



迎撃完了。技をすぐ出さないのが読めれば投げ勝ちやすい。

その理由は、空中投げのしやすい方向・間合いも関係してくる。だが、むしろ迎撃空中投げにいくほうが狙いがわかりやすく、お互いが接触するポイントを読みやすいということが大きい。跳んでくるほうは、いきなり後ろからジャンプしてくる相手に対応するのだから、投げ返すのは難しい。

この空中投げに対して、対処するにはあらかじめ空中投げが可能な技で、早めに攻撃することを心掛けるといい。たとえば、中Ｐor大Ｐを早めに出して、追い返すぐらいの気持ちで技を出していくといい。すると、タイミングがやや遅れても、先に跳んだ側が空中投げできたり、ＴＥＣＨ・ＨＩＴをとることができる。



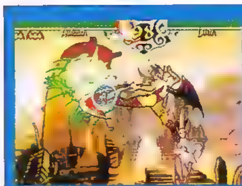
画面端に追い込んだ相手が、苦しまぎれにジャンプしたところを狙って空中投げするのがありがちな攻めパターン。

●空中ガードと空中チェーンの攻防

空中ガード後に有効なのが、空中ガード後の反撃である。空中ガードの硬直時間は短いため、空中ガード後に技を出すとかなり確実に反撃できる。



空中ガードは強力。ガードしてから反撃が狙える。これが基本。



空中のガード時間が短いのを利用して、ガード後反撃だ。

この基本戦法に対して、対抗するのが空中チェーンである。空中で連続で技を出すことによって、相手を空中で反撃させせないことができる。そのまま２段、３段の空中チェーンを使えば、相手を地上にひきずり降ろすこともできる。

このように、相手に反撃されない多段チェーンで地上に降ろせば、そこから有利に戦いを進めることができる。このとき、空中ガード以外何もできないくらい固められる空中チェーンを、密度の濃い空中チェーンと呼ぼう。



まず昇り大Ｐをガードさせて…



チェーンで大Ｋ。反撃しようとすると密度が薄い分くらう。

密度の濃い空中チェーンに対して、密度の薄い空中チェーンもある。薄いと技と技の間に動けたり、技を出せる可能性がある。



空中チェーンを使っていけば、反撃を封じることができる。

一見危険そうだが、密度の薄い空中チェーンは、別の利点がある。薄いところに割り込もうとしてきたところに、２段目の技を当てるのである。

例を挙げてみよう。デミトリの昇り大Ｐ→降り大Ｋ。大Ｋが出るのがやや遅いからである。そのため、相手はこの２つの技の時間に、空中ガードが解ける時間がある。

すると、そこで技を出せるのだが、間に合わず出かかりを潰されることがある。これが密度の薄い空中チェーンの利点である。

特殊な空中戦

ここまでは、空中戦で一番重要なジャンプ時を考えてみた。普通のジャンプが強いのは、空中ガードできるからである。これは、リリスのロングジャンプ、バレッタの２段ジャンプ、キュービィのホバージャンプも同様だ。

このうち、２段ジャンプ、ホバージャンプは、空中で軌道を変化つつ空中ガードできる。そう考えると強力と言える。例えば、バレッタは空中ガード後さらにジャンプするのも可能。キュービィは空中で多段ガードしても、地上に降りにくくすることができる。

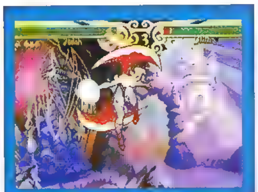
他に特殊な事例としては空中ダッシュ系が挙げられる。空中ダッシュは、Ｖ・セイヴァーでは大きな役割を果たす強力な武器、しかし、ジャンプと違って、空中ガードできないという性質がある。

そこで、ノーマルジャンプよりやや不利な面がある。空中ダッシュに対しては、空中ガードするというのがかなり有効な戦法だ。

空中で軌道が変わる空中必殺技にも同様のことが言える。その分、空中ダッシュ・必殺技タイミングをずらしたり、低空で出したりして使ったりうまくキャラの性能を生かすことによってカバーしていくことになる。

そんな中で注目したいのは、空中ガード後の空中ダッシュ・空中必殺技である。ノーマルジャンプから空中ガードした後、ダッシュ・必殺技を出していくのだ。

状況は限られるが、考えていけば可能性はひらけていく。空中ガード後大きく間合いが開く場合は、空中ダッシュも有効だ。特に、ジェダのバルゾ＝ペルドーは攻撃判定もあるため、重要度が高い。



空中ガード後、小Ｐを出すのも１つの手だが…



バルゾ＝ペルドーを使って、攻撃しつつ逃げる方法もある。

最後に空中チェーンについて補足しておこう。空中チェーンコンボは、途中で技を空振りすると、チェーンは終わるが次に再び技が出せるようになる。バレッタの、昇り中Ｐ→中Ｋ（空振り）→中Ｋなどがその例だ。ただし、チェーン始動技（ここでは中Ｐ）は再び出せないので注意。



対戦基礎

担当 P・鈴木

近距離戦・密着戦　地上編

どうやって攻めたらいいのか分からない、そんな悩みを持っている人や、なんとなく、で戦っている人はチェックしてほしい。

接近戦はセイヴァーの華

お互いに離れて牽制技を出しあう状況から、相手のスキを突き一瞬にして間合いを詰め、猛ラッシュで相手の体力をごっそり奪う…。

この近距離での猛ラッシュこそが、セイヴァーの楽しさ、キモの部分といっても過言ではない。

「どうすれば対戦で勝てるのか知りたい」という人や、「なんとなく技を出して勝ったり負けたり、という攻防ではもの足りない」という人は、キャラ別対戦攻略を読む前にこの近距離戦の狙いを整理しておくといいだろう。

攻め・守りはいつ決まるのか

まずは、お互いの距離が近くなったときの攻め側、守り側はどのようにして決まるのかについてだ。これは、「どちらの立場においても、好き勝手に技を出せばいいというものではない」という理由から、非常に肝心な部分であるといえる。

大きく分類すれば攻め側の立場になれる状況は4つある。

(1)ジャンプ攻撃を当てたとき
(2)ダッシュ攻撃を当てたとき
(3)相手の起き上がり時に
(4)相手の攻めを小技で潰したとき

(ちなみに"当てた"というのは、攻撃をヒットさせたorガードさせたことを指す。)

これら4つの状況に共通していることは、「相手が硬直して動けないときが攻めの狙い目」という点だ。

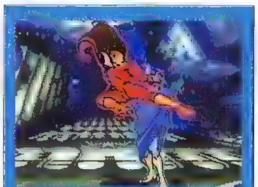
少し分かりやすく説明しよう。例えば、デミトリ2人が同時に小足払いを出せば、当然互いに足払いをくらってしまう（これを相打ちという）。



当然、両者ともに足払いをくらってしまう。

では、一方のデミトリが一瞬でも足払いを出すタイミングが遅かった場合ははどうなるだろう。これは先に足払いを出したデミトリが勝つことになる。

ここからが重要。「タイミングが遅かった」ではなく、「遅くならざるを得なかった」状況を相手に作らせることができれば、相手より先に足払い（打撃技）を出せるわけだ。この、「遅くならざるを得ない」状況というのが、ジャンプ攻撃やダッシュ攻撃をガードした硬直で動けない、など前述の4つの状況なのである。



では、飛び込みの後なら、どうなるだろう？



ガード硬直の分、技を出すのが遅くなる。結果はこれ。

攻め側の立場の方が、当然ながら自由度は高い。なるべくなら攻め側になりたいわけだ。どうやって攻め側の権利をつかむのか、という問題は重要になるので、キャラ別攻略をよく読んでおくといい。

それでは、「先に足払いを出せる側」を攻め側、「一瞬遅く足払いを出さざるを得ない側」を守り側として、話をすすめていくことにしよう。

攻める側・守る側の行動選択

行動の自由が制限されてしまった守り側は、一刻も早く、なんとかしてその状況から脱出しなければならない。大ダメージを被ってしまう可能性が高いからだ。

逆に攻め側は、守り側の脱出経路をふさぐように立ちまわっていくことになる。例えれば、モグラたたきのモグラが守り側で、たたく人が攻め側になるわけだ。つまり、攻めの方法はワンパターンではいけないことになる。同じ穴を何回たたいたところで、モグラは他の穴に逃げてしまうだろうから。

結局のところ、守り側の選択を知らなければ、攻めは効率良く機能しないのだ。

"守り上手は攻め上手"

なのである。ゆえに、攻め・守りの行動の選択は、守り側の選択を軸に展開されていく。

ガードキャンセル
ガード硬直を無視した反撃のテクニック

チェーンコンボへの対抗策として有力なのがこのGC。チェーンコンボだけではなく、セオリーとなる連携（例・跳び蹴り→足払い）に対しても有効になる。ただ、キャラによって性能に差があるので、そのところだけは注意しておきたい（→システム解析、ガードキャンセル）

――攻め側の対抗手段――

1チェーンコンボを出すのを途中で止めて様子を見る

相手がGCを狙ってくるタイミングを想定し、途中でチェーンコンボを止めて様子を見てみる。相手が勢い余ってGC技を出せば、見事空振る。

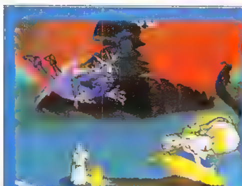
GC技が出なくても、相手はタイミングをずらされているので、その後の攻めが成功しやすい。その後の攻めのことも考えるとチェーンコンボを小技で止めておくのが得策だろう。

ただし、GCが専用技の相手にこの手段を用いても、「GCを出そうとして押したボタンの通常技」が出るだけなので、大した効果は得られない。他の選択を取ろう。

2下段を重点的に攻める

GCを出すためには、絶対に一瞬立たなくてはならない。相手にプレッシャーを与えるために下段を多く混ぜてチェーンを出すのも1つの方法だ。

タイミングをずらすために、小足払い→大足払いとあえて中攻撃をとばすチェーンも効果がある。



GCは、タイミングをずらされた下段にやや弱い。

3GCされてもガードできる小技を出す

出した後のスキが小さい攻撃を出し、GCを誘う。GC技をガードした後に反撃するわけだ。相手キャラによる作戦ともいえる。



GCされても、ヒットしなければ勝ち。

また、ちょっとした応用として、GC技を潰せるようなチェーンを出すというのもある。中足払い→立ち大K（ビシャモン・レイレイなど）といった具合のものだ。

4チェーンコンボではなく、小足払いを連続で出す

スキが小さい下段技を適度にタイミングをずらして出すことで、1～3のメリットをほぼ全て活かしつつ攻めることができる。

一瞬間をおいてから再び小足払いを出せば、GC技の暴発を誘うこともできるし、GCに成功されてもガードできるかも知れない。また、小足払いは、全キャラ下段なので下段を多く攻める結果にもなっている。

―結論―

・下段で、出した後のスキの小さい小技を、適度にタイミングをずらして出す

アドバンシングガード
GC以上に防御面を強化した防御行動

ADガードがGCと決定的に異なる部分は、ADガードの入力に成功した瞬間に攻守の関係がなくなる点だ。GC

その技は“きざみ”かな？ “仕掛け”かな？

対戦基礎

ならば、ＧＣ技がヒットしたかどうかという点で駆け引きが楽しめるが、ＡＤガードは入力成功時点で結果が出ている。ＧＣ成功は読み勝ちの要素があるが、ＡＤは…。多くは語らない。



光られたら対処なし。
光られる前に対処せよ。

ただ１つ言えることは、崩しにくい（←過小評価）ということだ。

――攻め側の対抗手段――

①相手がＡＤガードのコマンドを入力する瞬間を読んで、その瞬間に技が重なっているよう攻撃をきざむ

一発でＡＤガードをされなかった場合なら、対処法は考えられる。

守り側がガード硬直中にボタンを叩いて次の攻撃への準備をしているのであれば、いったん守り側のガード硬直が解けるまで待って、「ＡＤガードをしようとして押したボタンの技」を潰してやればいい。

流れとしては、

- 相手に技をガードさせる
- 相手のガード硬直が解けるまで待つ
- 相手がADガードしようとして出してしまった通常技を小技で潰す

となるわけだ。ただ、これを実行するには、かなりの経験が必要となってくる。

何度もいうが、ＡＤガードは入力に成功した時点で展開が止まってしまうので、ＡＤガード入力ミスを狙うしか対抗手段はないのである。攻めの価値が問われる回避法だ。



ADガード入力失敗時に出る技を狙うしかない。

―結論―

- ＡＤガード入力を失敗させるようなタイミングで技を出し、守り側のミスを待つ
- 弾かれても再び攻められるように、スキの小さい小技中心に攻める。

小技での割り込み
一瞬にして攻守が
[illegible]

小技での割り込みとは、攻め側の連携（例えば小足払い→立ち中Ｐ）に対して、守り側が途中で（例の場合小足払いの後に）小Ｐや小Ｋなどを出して反撃することを指す。割り込みに成功すると攻守が入れかわるため、守り側はぜひとも成功させたい手段である。

――攻め側の対抗手段――

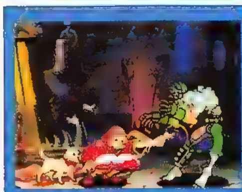
①わざと小技を出せるような間隔を開けてから、改めて小技を重ねる

基本的に攻め側が主導権を握っているので、守り側の割り込みを許すときのシチュエーションは少ない。安心していいだろう。

相手が割り込みを狙ってくるとき、そのほとんどの場合はボタンを連打しているはずだ。ならばＡＤガードのときと対処法は同じ。細かくいえば、「技を出そう」とする割り込みのほうが対処しやすい。



連携（きざみ）途中で…



割り込まれると攻守逆転!!
これだけは避けたい。

まず、相手を小技などで硬直させる。そして相手のガード硬直の解ける一瞬後を狙って再び小技を重ねるのだ。こうすることによって、無理矢理技を出してこようとする相手に攻撃をヒットさせることができる。難しくない内容だ。



逆転の発想だ。小技を出した後に、一瞬間隔をおく。



わざと技を出させて、その技を潰すのである。

この、一瞬待ってから技を出し、再び一瞬待つ、という動きに適しているのは、やはり小攻撃。ビシャモン、オルバスなどは、「小、小、ダッシュ小、小、小…」という攻撃連携をするだけでも、相当な強さを見せるだろう。

―結論―

- 守り側の割り込みが不可能な間隔で小技をきざむ

昇龍系は強い

小技割り込みに似たものに、昇龍系（デモンクレイドル、シャドウブレイド等）を出す、というものがある。これらの技は判定が強いために、「小技でのきざみ」が通用しない。小技そのものを潰されてしまうからだ。

攻撃連携のそのすべてを無にしてしまう昇龍系は、とても強力であるといえる。

昇龍系を持っている相手に対しての駆け引きは、

- 守り側は昇龍系を出すだろうと予想してガードで待つ
- 守り側はガードしているだろうと予想して技を出す

の2つ。結局守り側にダメージを与えられる部分は、昇龍系をスカしたときの反撃がメインとなる。

守り側が出した技への反撃がメインである限りは、攻め側が有利となることなどあり得ない。基本的に昇龍系を持っている相手に対して“攻める”という表現は合わない。対デミトリ戦に連携はないのだ。



デモンクレイドルを出すか出さないかでの2択だ。

ジャンプ
[illegible]

攻めを脱出するために空中ガードを試みる人は多い。相手の攻撃が届かなくなるばかりか、攻めに転じることがたやすいからだ。今作では、どうやってこの防御法を崩すかがポイントとなってくる。

――攻め側の対抗手段――

①守り側が跳んだら攻め側も跳ぶ

空中戦は奥が深いので、「接近戦、空中戦編」を参照してもらいたい。

②守り側が跳ぼうとしてレバーを上に入れたときに技を重ねる

基本としては下段の小技が挙げられる。守り側が跳ぼうとした瞬間は下段が手薄になっているので、（ガード硬直中に）跳ぼうとしてレバーを上方向に入れているのであれば、下段攻撃からの連続技を狙えるわけだ。



適当に下段技をばらまいておくといい。

また、タイミングがシビアではあるが、「ジャンプするまでのガード不能時間」に地上での連続技を狙うこともできる。この場合は、下段でなくとも構わないことになる。

対戦基礎

―結論―

・跳ばれそうなポイントに下段を重ねておく

ガード
守り側の様子見となる行動

攻め側がスキの大きい行動を狙ってくるまで耐える、ガードと言う行為もあなどれない。

間合いが離れたり、連携の切れ目ができてしまったりすると守り側の思うつぼだ。

――攻め側の対抗手段――

1ガード不能技、あるいはガード限定技を出す

ガードしている相手に対しては、小技を出してプレッシャーを与えながらの「自キャラの得意技」を狙っていくといい。相手がガードしていると予想したならば、多少スキの大きい技であっても狙う価値は十分あるのだ。

―結論―

・中段攻撃や投げを狙って直接ダメージを狙う
・ジャンプやダッシュを用いて近づき、再び小技で攻め続ける。

対抗手段をまとめて気づくこと

以上、GC・ADガード・割り込み・ジャンプ・ガードが守り側の接近戦での選択だ。

これに対する攻め側の手段をまとめて考えると、

・守り側の次の行動を封じるために、小技を単発で出す
・守り側の様子見を崩すために、投げや中段を使ったり、再び接近したりする

の2つに分けられる。そう、守る側のほとんどの選択を攻める側の2種類の行動で対抗できるのだ。

様子見重要!! とりあえずきざんどけ

小技での牽制、それがきざみの正体だ。きざむことによって、守り側はガード以外の選択がとりにくくなる。

小技でのきざみのメリットは、

・仕掛けの行動が取りやすくなる
・きざみである小技からの連続技でダメージが奪える

の2つだ。ただ、小技でのきざみといっても、立小P・立小K・屈小P・屈小Kの4種類があり、キャラごとに技の性質も異なる。そこで、小技の性質を特徴別に説明していくことにしよう。

・下段

守り側が立たなくてはならない回避法を狙ってきたときに使える。GC・ジャンプがそうだ。もちろん、プレッシャーを与えるためには欠かせない要素なので、基本は下段という心構えでいいだろう。

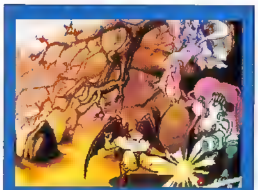
・出が早い

ごくわずかの差であっても、小Pと小Kの技が出るまでの早さが違うキャラは多い。割り込みに対しても強いほか、タイミングが取りやすいという点で何かと有効になる。守り側が跳ぶ気がないのなら、下段ではなく出の早さを選ぼう。

・目押しで連続技になる
・小P

目押しとは、例えばリリスの小足払いなどで、「チェーンではないが小足払いから他の技が連続でつながる」というテクニック。このテクニックが可能である小技はとても強い。

きざんで攻めているときに、守り側がガード以外の選択で暴れて、もし小技をくらおうものなら、そこから目押しで連続技を狙うことができる。つまり牽制をしながら大ダメージを狙うことが可能になるわけだ。目押しで連続技になるタイミングは、練習して覚えておくべきだろう。



小技で攻める。カッ、カッ…あっヒットした！



目押しでチェーンにつなげて、大ダメージを奪うのだ。

似た理由で、小Pも使える技になる。「そろそろ守り側は小技をくらうだろう」と予想して、小P→小K（→中P）のチェーンコンボを出すのだ。チェーンがヒットしていればそのまま連続技につなげればいいし、ガードされていた場合は小K（中P）で止めてきざみを続行すればいい。

目押し技は単発で、小Pは小Kとセットで使うことで、牽制から連続技を狙うことが可能になるというわけだ。

・連打できる

目押し、小Pよりも使える要素。攻め側が自由にタイミングをずらして小技を出すことができるため、守り側は非常に動きにくい。小技をくらってしまうとそこから連続技をくらってしまうという点がプレッシャーになっているためだ。

さらに、連打できる技を2回以上相手にガード（ヒット）させると硬直が大きくなる、という要素も見逃せない。



連打可能技を2発以上連続でガードさせると、

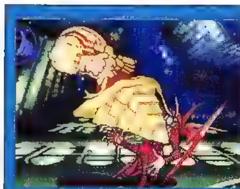


なんと相手の硬直時間が増える！仕掛けのチャンスだ。

連打可能技を2発守り側にガードさせてから仕掛け技を出すと、スムーズに動くことができるだろう。技と技のつなぎに適した行動だ。

きざみと対になる“仕掛け”

きざみはあくまでも牽制攻撃。小技がヒットすればそこ



例えばこの中段技は仕掛け技。



こんなガード不能技も仕掛け技。



でも、この必殺技はきざみ技。理由を考えてみよう。

ヒット確認について

君は、小Pからのチェーンコンボを出して、何段目で「ガードされていたらチェーンを止めて、ヒットしていたらチェーンを出し切る」という行動が可能になるであろうか。小K？中P？

このヒット確認という内容はとても重要。2段目で確認できる人と3段目で確認できる人との差は、勝率に大きく差が出るほどの溝がある。

このヒット確認が早ければ、次の行動に移るまでの時間も短縮できるし、GCの危険度も大幅に下がる。

少しでも反応速度を上げて、ヒット確認ができるまでの段数を減らしてみよう。



2段目で反応できるようになれば、勝率3割増しだ。

その技は“きざみ”かな？ “仕掛け”かな？

対戦基礎

から連続技を決めることもできるが「守り側をガードさせる」ための行動であることを忘れてはならない。例えれば、きざみは野球でのボール球にあたるわけだ。バッターが手を出してくれれば効果てきめんだが、いつかはバッターも見送ってくるだろう。どこかでストライク球を出さなくては打者はうちとれない。

そのストライク球に相当するのが、投げや中段攻撃である「仕掛け」なわけだ。

この仕掛けこそが、キャラごとに特徴ある動き。詳しくはキャラ別対戦攻略を見てもらおう。

試合の流れは “きざみ”と“仕掛け”

最後におさらい。

・相手に近づくときには、攻める権利を手に入れることを常に考えて動く。

・攻める側の立場につけたら、相手が「ガード」の行動に出るまでひたすら小技をきざむ。きざみ技がヒットしたら連続技を狙うことも忘れずに。

・相手がガードがちになったら、そこで初めて仕掛けである中段技や投げを狙う。

・仕掛けるタイミングが計れずに相手との間合いが離れてしまった場合は、ジャンプや走るダッシュなどで再び間合いをつめ、攻め側の立場をキープする。

・もし守り側になってしまった場合は、5種類の回避法を相手に悟られないように使い分け、とりあえず仕切り直しを計る。相手プレーヤーがどの回避法に弱いのかを試合中に気づいてしまえば、まず負けることはない。

・この作品においてはガードという選択をなるべく減らすこと。仕掛けとなる攻撃は大ダメージのものが多い。

・ワンパターン回避の相手に負けたり、小技のきざみかたが分からない人は、このページを読み返すなり、キャラ別攻略を読み直すこと。

以上だ。

近距離戦のまとめ

近距離戦突入！

・ジャンプ・ダッシュ攻撃をガードさせた
・起き上がりに近寄れた
・割り込みに成功した

遠・中距離での牽制

リーチの長い技を出したり、飛び道具を出したりして、様子を見る。相手が跳んでくるのを待って、対空を狙うのも1つの手だ。

攻め側（ハンマー）

テーマ	相手を逃がさないように様子を見つつ、大技をきめる。

攻めの選択肢

きざみ	様子見行動。相手が、ガード以外の選択をしてくると予想したときに使う。仕掛けよりも割合は高い。

小技の特徴	狙い
下段	跳ばせない・ガードキャンセルさせない
出が早い	割り込みを許さない
目押しで連続技に	様子を見ながら大ダメージを狙う（ヒット確認は素早く）
小P	
連打可能	自由に動いて仕掛けを狙う！

仕掛け	相手をガードがちにさせてから狙う。大ダメージを与えられる技を出す。

仕掛け技	狙い
中段からの連続技	しゃがみガードを崩す！
ガード不能技	ガードを崩す！

きざみの継続	ジャンプ	仕掛けのタイミングが計れず、間合いが開いたとき
	走るタイプのダッシュ	

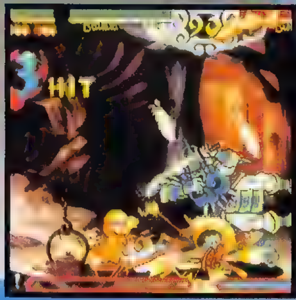
守り側（モグラ）

テーマ	仕掛け技をくらわないように様子を見つつ、スキあらば逃げる。

守りの選択肢

ガード	仕掛け以外の選択に有効。様子見の行動。
ガードキャンセル	攻め側が技を出すタイミングを予想できたときに狙う。きざみに対してもそれなりに有効。
アドバンシングガード	ガードキャンセルが弱いキャラは使う。強い。
割り込み（小技）	攻め側が仕掛けてくるタイミングを予想できたときに狙う。ガードキャンセルを嫌がって、攻め側の動きが止まった瞬間を狙う手も有効。
割り込み（昇龍系）	攻め・守りの関係が存在しなくなり、昇龍系を出すか否かの駆け引きのみで試合が展開。
ジャンプ	一瞬の連携のとぎれを狙う。間隔を開けたきざみ（ガードキャンセルを警戒した）に対しても有効。

※基本はジャンプかガードキャンセルかでの回避。とりあえず仕切り直しを狙うといい。



対戦基礎

担当 はま一

状況別チェーンコンボ応用

ヴァンパイア セイヴァーにおける攻防の中核を成していると言っても過言ではない、「チェーンコンボ」システム。ここでは、対戦におけるその具体的な応用について考察してみよう。

威力かリーチか それとも保険重視？

一口にチェーンと言っても、ただ小Pから大Kまでつなげていけばいいというものでもない。チェーンを入れる際の相手の状態や間合いなど、細かく煮詰めれば煮詰めるほど、その組み合わせ方もまた違ってくる。ここではその一例を紹介しよう。

①相手が確実な隙を見せている場合

相手が隙の大きな必殺技を空振りした場合など、密着状態から理想の形でチェーンを叩き込めるようであれば、なるべくダメージの大きい組み合わせにしたいところ。

各技のリーチやヒットバック（攻撃が当たった際に生じる反動）との兼ね合いもあるが、とりあえず重要なのは、チェーンに攻撃力を求める場合「単発で威力が高い技」をなるべく多くつないでいくということ。1発あたりの攻撃力が低い小攻撃や、1回で複数ヒットする中・大攻撃は、なるべく避けて組み立てよう。



いくら多段ヒットしてもこの威力じゃあ…。

②相手との間合いが遠い場合

攻撃はできるが、あまりに距離が遠くてまとまったダメージを与えられないという状況では、チェーンも威力よりリーチの長さを中心に考慮していく必要がある。

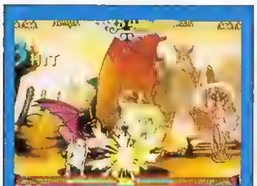
大抵は威力重視の組み合わせから何発か省略したものを使うことになるが、単純にリーチだけを見て使う場合もある。



遠距離攻撃といえばこの人（ゾンビ？）。チクチク。

③一区切りつけたい場合

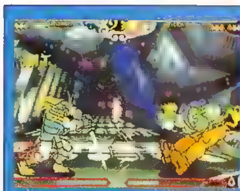
チェーンの魅力の一つに、比較的安全な小技から様々な状況に自力で派生させられる、というのがある。相手をダウンさせる技につなぐのもその選択肢の一つで、相手の起き上がりに強力な攻めを持っているキャラは、威力よりも優先して足払いなどを狙ってみてもいいだろう。



素直に下大Kで転ばせるか、下大P（→ダークネス）で攻め立てるか？意外と微妙。

④ラッシュを続けたい場合

③とは逆に、転ばせないようにしつつ隙の少ない技につなげ、チェーンが終わった後もガンガン攻め立てる、という選択肢もある。特にゲームスピードの速い本作では、相手に気持ちを切り換えるヒマを与えないことは意外と重要。



隙の少ない技を空振りすると、ただ放っておくよりも早く動けるようになる。

⑤様子を見つつチェーンも狙いたい場合

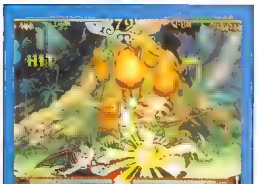
ラッシュはかけられるが相手もガードできそうという状況では、基本的にはガードキャンセルが恐いのでチェーンは不向き。

そこで役に立つのが、小技による刻み。チェーンとは違うのでここでは詳しく触れないが、連打キャンセルについては解説しておこう。

一部のキャラの小攻撃は、戻りモーションをキャンセルして再度同じ技を出すことができる。実は、この連打で出された小技には相手のヒット（ガード）硬直を長くするという特典が付いており、通常ではつながらない攻撃でも連続ヒット（ガード）させることができるのである。ヒット確認が楽なうえに、攻撃によっては小技からチェーンでも目押しでもつながったりするので、実用度はかなり高いと言える。



下小P→下大Kは連続ヒットしないが



下小P2発目以降ならつながる。

空中チェーンはさらに面倒!?

セイヴァーではジャンプ中でもチェーンが出せるが、この組み立ても頭を悩ませる。同様に見ていこう。

①威力を上げたい場合

単純にジャンプ攻撃の威力を上げることを考えた場合、なるべく大攻撃につなげていきたいところ。だが、ジャンプ軌道の関係上それが可能なキャラはごく一部に限られてしまう。できれば大P→大K、だめならば中K→大Kや中P→中Kなどを使っていきたい。

②ガードを振る場合

ほとんどのジャンプ攻撃はしゃがみガード不可なので、空中でたくさん技を出せばそれだけ相手はガードしにくくなる。よって、出の早い技をチクチクとつないでいくのが理想。相手の立ちガードに対し、3段以上出せれば上出来だろう。レイレイのJ大PやザベルのJ大Kのように、単体で複数回ヒットする技につなげるのもいい。



空中多段の後は下段技につないで、ガードを揺さぶる。基本。

③空中ガードを潰す場合

こちらのジャンプ攻撃を空中ガード後、攻撃の硬直中に反撃されてしまうというのはけっこうありがちな状況。これを避けるためには、出が早くかつ横〜上方向にも判定のある技をチェーンでつなげていくと良い。割り込もうとしたところにヒットすることもあるし、3段以上ガードさせれば間合いも十分に離れてまず反撃は受けない。



中K→大Kでは割り込まれてしまうが、



大Pなら出が速いので潰せる。

④昇りで技を出す場合

昇りジャンプ攻撃がしゃがんでいる相手に当たるキャラは、しゃがみガード対策としてうまく使っていきたいところ。しかしセイヴァーでは、攻撃を当ててしまうと空中技複数回出しができないので、落下中の隙をフォローできなくなってしまう。

そこで、昇り攻撃を狙う時はセットで次の技をチェーン入力しておこう。詳しくは空中接触戦のページを参照のこと。

BASIC



対戦基礎

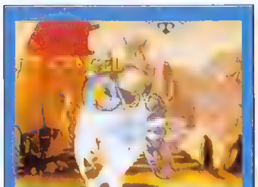
担当ハマー

アドバンシングガード活用術

結論から言うと、アドバンシングガード（以下ＡＧ）は実戦においてかなり役に立ってくれる。しかし、「ガード中にボタン連打」という特殊な操作方法であるため、うまく使うにはそれなりのコツがいる。ここではＡＧを活用するためのいくつかのテクニックを紹介していこう。

ボタンずらし押し法

普通に考えれば、ＡＧは「相手との間合いを離すために使うもの」となる。しかし、ボタンを連打するためにはある程度の時間が必要。連続ガード中ならば簡単に出せるかもしれないが、それならばガードキャンセルを使ったほうがお得のような気がする。



確かに「ＡＧ？何それ」というキャラもいるが…。

ところが、ボタンの押し方によっては単発の攻撃に対しても比較的楽にＡＧをかけられるのである。ＡＧは１つのボタンでなければ出せないというわけではないので、複数のボタンをずらすように押してやれば、一瞬にしてボタンを「連打」したことになってくれるのだ。

具体的には、「指を４、５本使ってずらしながら押す」「指１本でボタンの上を滑らせる」などの操作方法がある。少し練習すれば、ガードした瞬間に反応して出すこともそう難しくはなくなるはず。ボタンの最後を小中大のどれにするかだが、やりやすさに加えて、自分のキャラや得意戦法も考慮できればベスト。

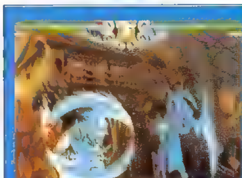


ガード硬直の短さを活かして攻めに回りたい時は，最後を小ボタンにしたい。

この方法の利点は、ガードキャンセルよりもずっと簡単に単発攻撃（からのラッシュ）を回避できる点にある。アナカリスやサスカッチなど、上下にガードを揺さぶるタイプと闘う時には大活躍してくれるはず。ただし、「ガードしたつもり」でフライング（技を出す）してしまうのだけは注意。タイミングが重要だ。



最初の一手を見てから防ぐ。攻めてる方がかわいそうな気も。



大→小押しでフライングすると大変なことに。

ボタンを押して連打法

普通にＡＧを出そうとして連打が足りなかった場合、ガード硬直が切れた直後にそのボタンに対応した技が出てしまう。隙の大きい技だとピンチだが、出が早くてリーチや判定もそこそこならば、逆に相手の連係を止めて反撃に転じることも不可能ではない。

要するに、ＡＧで離せればそれで仕切り直し、出なくてもその後の割り込みでペースを変えてしまおうというのがこの入力法の基本。何でもかんでも連打するのではなく、相手との間合いや状況を考えて連打するボタンを臨機応変に変えていくのである。



至近距離では出の速さを買って下小Ｐ，

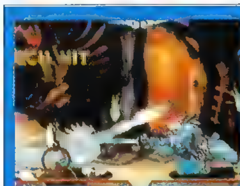


やや離れてきたら，リーチと判定から下中Ｐがいいかも。



ジャンプ系の攻撃が恐い時は，レバー入れ中キックも使って見よう。

さらにこの入力法の場合、ＡＧが出た直後にそのボタンの技が出ることが多い。ＡＧはガード硬直時間が短くなるので、普段反撃できないような隙の小さい技に対しても、その伸ばした手足などに技が当たることもある。



すでに攻撃判定が消えてることが多いので，大抵一方的に勝てる。

この入力法の利点は、特にタイミングを考えなくてもいいということ。「攻められた！」と思った瞬間からボタンを連打すれば、ＡＧが出ようが出まいが有利な状況に持っていける。ただし、間合いが悪かったり立ちとしゃがみの切り換えに失敗したりすると、技が空振りしたところに攻撃をもらってしまうことになる。また、ちょうどこちらのガード硬直が解けたところを狙えるような、密度の濃い刻みに対しても不向き。相手をよく見ることが大切だ。



アナカリスの下小Ｋ x α→下中Ｋは，どれも連続ガードにならない。注意。

攻めに使うアドバンシング

ＡＧは防御重視という印象が強いが、トラップを仕掛ける変則的な「攻撃」に使うこともできる。

具体的には、「相手を弾く」という特性を利用して、弾いた先に何らかの攻撃を置いておくというものだ。相手は攻撃してきたのだから、当然弾かれたところにある攻撃はガードできない。これが役に立つのはジェダ、レイレイ、オルバスなど。キュービィでも一応できないことはない。



跳び越して安心してる？



残念，ツメが甘かったね。

シリーズ初登場ということであまり使ってもらえない感があるが、ちょっと考え方を変えればまた違った強さを見つけられるはず。食わず嫌いはもったいないぞ。



対戦基礎

担当 ワイルダーズ

ガードキャンセル

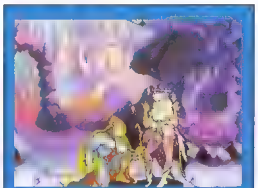
好きにさせてはなりません

ガードキャンセルとは、相手の攻撃を一方的に切り返すことのできる、強力な手段の一つ（各キャラの持つ性能にもよる）。このシステムを使って、相手の攻撃を黙らせてやろう。

しかし、ガードキャンセルは「やれ」と言われてすぐできるようなものではない。そこで、基本的なガードキャンセルをかけるべき場面でできるようにし、そこから上級レベルまでのし上がろうというのが、このコーナーの目的である。ガードキャンセルをするためには相手の攻撃をガードし、ガードしたときに現れる、ガードマークがあるうちにコマンドを完成しなければならない。まずは、その入力の仕方の種類を知ろう。

①コマンドを先に入力しておいてからガード。
②コマンドを入力している最中にガード
③ガードをしてからコマンドを入力
④連続ガード中にコマンドを入力

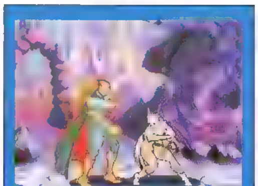
だいたいこの４つが主流となっている。①～③に関しては、相手の出す技一発目に対してガードキャンセルを狙う入力法だと解釈してほしい。①は、あらかじめガードキャンセルのコマンドを入力しておいて、相手の攻撃をガードしたと同時にボタンを押すというものだ（先行入力をしておいてもコマンドを受け付けてくれることを利用している）。これは、完全に相手の攻撃を先読みしての行動になる。コマンドで表すと、しゃがみガードからなら→↓↘と入力しておいてから↙でガードと同時にボタンを押す。相手のジャンプ攻撃一発目にかけるならば、→↓↘←という入力の仕方になる。

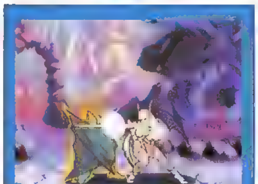

もうコマンドは入力済み。

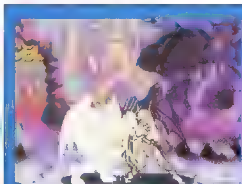


で、ガードしたと同時にボタンを押す。

②では、コマンドを入力している最中に、相手の攻撃をガードするというものだ。どういうことかというと、地上でかけるならばコマンドは→↙↓↘という入力になり、この場合は↙で相手の攻撃をガードすることになる。ジャンプ攻撃や中段攻撃にかけたいときは→←↓↘となり、←で相手の攻撃をガードしてから残りのコマンドを入力するようになる。


ここで相手の攻撃を先読みしてレバーを前へ。


そしてガードしてから･･･


一気にレバーを斜め前下まで入力する。

③の場合、見てから出すという超人的な入力法だ。これは、反応力とコマンド入力の速さが勝負。一応↙↓↘→↓↘という入力でも出せるので、入力の速さに自信があるなら挑戦してみるといいだろう。もちろん、ガードしたら普通にガードキャンセルの入力をしても、理論上出すことはできる。

④においては、基本中の基本。初心者が、ガードキャンセルの感覚を知るのには最適だ。連続ガードというのは、一発目の技をガードしたら、あとはレバーを放したままでもガードポーズが持続したままのことをいう。それをつぎのコーナーで説明しよう。

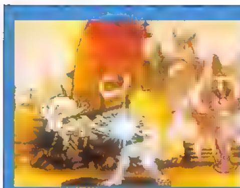
その他の方法では、ジャンプ攻撃からすぐ地上技へとつなげてくる相手には、②と④をたしたような使い方ができる。②ではレバーを前に入れてから相手の攻撃をガードしたが、ここでの違いは、ガードしてからレバーを前に入れるところにある。そこから地上技をガードして、あとは↓↘と入力すればいい。これをマスターしておけば、ジャンプ攻撃から次の地上技一発目に対して、ガードキャンセルを狙えるようになる。これだけでもかなり強力だ。


ガードしてからレバーを前へ入力。


そして普通にガードしてから入力すれば、あとは②と同じ理論。

チェーンコンボをつなげさせるな！ ～初級編～

初めてガードキャンセルに挑戦しようという人は、相手のチェーンコンボに対して行ってみよう。こちらがガードしているにも関わらず、小から大まで出し切ってくる相手に有効である。この場合のコマンドは、④でＯＫだ。素速いコマンドの入力は必要ではないので、正確さを重視していくようにしよう。それから、連続ガードになる状況というのは、何もチェーンコンボだけではない。例に挙げるならば、モリガンのバルキリーターンやビシャモンのかっさばき、ザベルのＥＳデスハリケーンなどがそうだ。基本的には、立ちとしゃがみ、両方でガードできる技で実験するといい。体力を削られるのを黙って見ているよりは、ガードキャンセルをしたほうがいいだろう。が、かっさばきは、キャラのガードキャンセルの性能よっては出しても斬られるということがある。オルバスがこれに当てはまる。こういう場合は、アドバンシングガードを行ったほうがいいだろう。とにかく、ガードキャンセルに初めて挑戦するときは、入力の速さよりも正確に入力するように心掛けよう。そして、ガードキャンセルのコマンドを入れたら、必ずガード方向にレバーを入れるように注意すべし。


ガリガリガリ･･･いくら回復できるとはいえ･･･

徐々に反応速度と入力速度をアップ！ ～中級編～

チェーンコンボにガードキャンセルをかけられるようになると、相手も警戒して、大技までつなげずにこちらの様子を見るようになってくる。そこで、通常技が２段以上のものに対して狙ってみよう。例えば、オルバスの立ちorしゃがみ（ダッシュ）中パンチ、レイレイの立ち大パンチ、フェリシアの立ち大キック。必殺技で言えば、ビシャモンの居合い斬り、フェリシアのデルタキック、アナカリスのコブラブロー、ジェダのディオ＝セーガ、サスカッチのビックタイフーンなどがそうだ。これらに対するガードキャンセルは、一発目の相手の

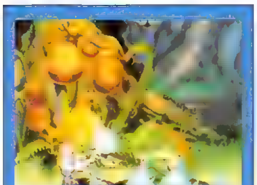
BASIC

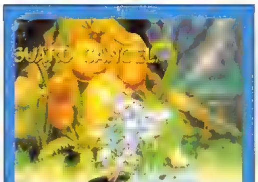
気合い必要！

対戦基礎

攻撃をガードしたときに、すぐ反応できるかが勝負の鍵となる。

また、ガードした技によっては、コマンドの入力を速くせずとも、ガードキャンセルできるものもある。一発目から2発目にいく間が、比較的に間がある技がそう。これに当てはまる技がどんなものかというと、コブラブロー、デルタキック、ビックタイフーン、オルバスのしゃがみ中パンチがそうだ。


オルバスのしゃがみ中Pにかけられるようになれば。

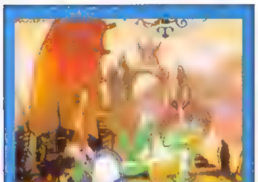

もう中級者。

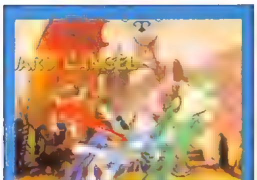
ただ、コブラブローは先っぽの一発しか当たらないように出されるときもあるので、しゃがみガードをしているときや間合いが開いているときは注意しよう。ビックタイフーンも同じ。デルタキックは、一度ジャンプしてから攻撃してくるので、比較的タイミングをとりやすい。下降中に来る一発目をガードしたら、レバーをすぐ前に入れて入力を開始しよう。

それと対照的なのが、レイレイの立ち大パンチやディオ＝セーガ。ガードしてから反撃しようと思っても、そのころには間合いが離れた挙げ句に攻撃が終わってしまっていることが多い。これには、ガードしたという認識の速さと、コマンド入力の速さが必要になってくる。ディオ＝セーガ自体にガードキャンセルをかけても意味はないのだが、ディオ＝セーガを出してから、ダッシュ攻撃をする相手などに有効。ジェダのダッシュ攻撃をカウンターすることができる。

下段チェーンに勝つ！

チェーンコンボが、すべて下段で流れてきた場合。普通にガードキャンセルをしようとすると立った瞬間（→↓↘の→のとき）に転ばされてしまう。これに対する入力法は、↙↓↘→↙↓↘という入力で大丈。そう、これは③に酷似している。違うところは、しゃがみガードの方向が2回あるというところだけ。こうすることによって、下段ガード成功の確率を高くするのだ。


まずはしゃがみガード方向から一気に↓↘→と入力。


そしてもう一度↙から↓↘と入力すれば完成だ。

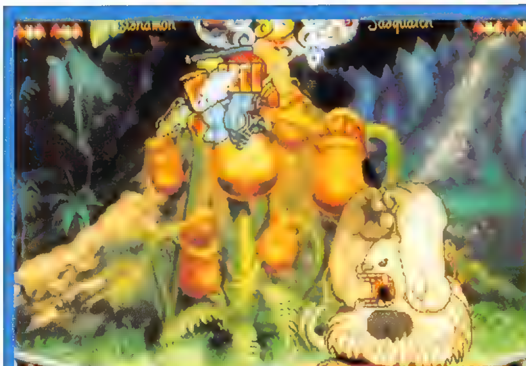
空中チェーンも同のその

空中からの攻撃というのは、立っていなければガードすることはできない。が、ガードキャンセルのコマンドはレバーを下方向に入れなくてはならない。一体どうすればいいのか？これに対しての回答は、レバーを立ちガード方向から→↓↘と入力すれば、しゃがみくらいにならずにすむのである。これを知っておけば、ザベルのスカルスティングやレイレイのジャンプ大パンチも怖くはなくなる。


しゃがみガード方向にレバーは入れない。

神の領域 ～上級編～

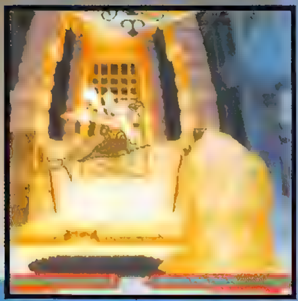
相手の単発で出した攻撃に対して、一発でガードキャンセルできるようになればもう言うことなし。これはもう、神の領域と言っても過言ではないくらいだ。これには、①～③までの入力法を使用する。①と②は、相手の攻撃を読んで、あらかじめコマンドを入力しておくというものだ。その一例として、ダッシュ攻撃がある。例えば、ビシャモンが小技を1～2発出してこちらを固めてきたとする…そうするとそのうちに間合いが開いてしまうので、ダッシュ攻撃またはジャンプ攻撃で近づいて再び間合いを縮めてラッシュを継続させようとするだろう。そこで、その小技の次ぎにくる攻撃を先読みして、ガードキャンセルをかけるのだ。これは、刻んでくる攻撃に対しても同じだ。それには、相手の攻撃手順の癖を、ある程度把握しておかなくてはならない。それから、飛び道具を出してから、ダッシュ攻撃を仕掛けてくる相手にも使える。この場合は飛び道具にガードキャンセルをかける。例えば、リリスのソウルフラッシュ→ダッシュ中パンチやモリガンのソウルフィスト→ダッシュ中キックがある。このとき飛び道具にガードキャンセルをかけておけば、ダッシュ攻撃をされる前に攻撃できるというわけだ。


地上技で落とされたときの、この着地する瞬間！

また、ジャンプ攻撃を地上技で落とされた場合、こちらが着地する瞬間を狙って技を重ねてくる攻撃パターンもある（投げられるときも無論ある）。ここが、かなり狙い目だ。①と②、どちらか自分のやりやすいと思うほうを選んで実践してみるといいだろう。


飛び道具にかけてダッシュ攻撃を防ぐ。

それから、一応起き上がるときにも狙うことはできるが、右から左、左から右とうろうろされてガード方向を惑わされたり、モリガンやジェダのようにダッシュ攻撃で後ろに回られたりするという危険性がある。それに、中段と下段のどちらに攻撃が出されるかわからないときもあるので、相手キャラによってはガードキャンセルはあまり狙わないほうが無難だろう。ジェダ、モリガン、キュービィ、アナカリス、サスカッチが代表格だ。が、こちら側が起き上がるとき、素直に下段攻撃を重ねてくる相手に対しては使える。



対戦基礎

担当 がっちん

秘技・回復道場

BASIC

ここで紹介していくのは、受けてしまった側が回復することできる技。もちろん、回復はレバガチャのボタン連打でOKだ。

また、回復はそれっぽい技（動きを拘束される技）であれば無意識に行なっている場合が多いだろうが、意外な技が早く立ち直れて、意外な技が意味のない行動かも知れない。これを機会にしっかりとチェックしておこう。

技の流れと対応

では、キャラ別で技ごとに見ていく前に、表をチェックしてくれ。

左側の「回復可能な技」とは、回復すればその後の追い打ち系が必ずしも回避できるというわけではない。

もちろん、回避可能なものもあるが、基本的には何もしない状態よりは早く立ち直れると言うこと。

ただ、相手が連携をミスる可能性もある。あきらめずに回復しよう。

また、右側の「つかみ系の投げ技」は回復すれば相手から早く脱出することができる投げ技。

ただし、つかんだ側もレバガチャとボタン連打で、数多く長くつかむことができるようになるため、相殺されることがほとんどであることも知っておいてほしい。

拘束からの脱出

●デミトリ

デミトリはカオスフレアが回復可能な拘束技である。ES版であればさらに強力なので超回復が必要だ。

このあとの追い打ちは、デミトリ側の間合い次第なので確定の状況は少ないが、基本的にはダッシュからの攻撃を仕掛けてくる。連続攻撃でつながれたら仕方ないが回復して対処したい。



この技は放っておくと危険。素早く脱出したい。

●オルバス

オルバスの泡（ウォータージェイル）は強力。毒からの連続攻撃がほとんど決められてしまうので、回復が徒労に終わる可能性が高い。

ただ、回復するとしないでは脱出に大きく差が出る技だし、放っておくと体力も減らされる（白ゲージは不変）。やはり、きっちりと回復しておく必要はあるだろう。

●ビシャモン

ビシャモンは絡め魂。この後はとうぜんのように辻疾風が来るので回復したいところだが、よほど距離が離れていない限りは確定で連続ヒットしてしまう。



ほとんど確定であるが回復作業は行なっておくこと。

●サスカッチ

追い打ちで有名なビッグブランチはつかみ系でないのでこちらに分類した。

いちおう、回復して追い打ちをガードすることは可能だが、実際は結構キツイかな。

あと、画面端でショートダッシュから追い打ちされると確定であることも知ってほしい。この技は回復できるギリギリの線上にある微妙な技である。

また、意外にもES版のビッグブレスが回復可能。あまり実戦では見られないので頭の片隅にでも置いておこう。

●キュービィ

キュービィはEX必殺技であるＱｊが回復可能。ただ、基本的にこの技は、追い打ちを目的として使ってくるのではなく、この技を盾にしてキュービィが攻撃してくるのが普通である。

だが、食らってしまったら回復する必要はないとは言えない。とうぜん、早く立ち直って相手の攻撃に対処していくのがセオリーである。



この技も回復可能。早く対処するためにも抜け出そう。

早く相手を振りほどけ

ここからは、つかみ系投げ技と分類させてもらったものに対する回復可能な技を紹介していこう。

●ビシャモン

再びビシャモンであるが、ビシャモンの鬼首捻りはレバガチャとボタン連打で早く振りほどくことが可能である。

とうぜん、つかまれている時間もさることながら、食らうヒット数も減らせるのでダメージを少なくすることができる。



つかみ系の投げ技はお互いに影響を与える。

●アナカリス

アナカリスのミイラドロップもお互いにヒット数を増やすことができれば減らすこともできる。

行なった場合と行なわない場合で、大きな差は見られないが、つかまれて黙って見ている必要はない。回復しよう。

●その他の通常つかみ投げ

あとは、デミトリのキック投げ、ビクトル、フェリシア、ザベルらのパンチ投げがつかみ投げ技に分類される。

また、冒頭でも紹介したようにこれらの技は攻撃側もヒット数を多くすることができるので、必ず回復作業は怠らないこと。

回復できる技一覧表

	回復可能な技	つかみ系の投げ技
デミトリ	カオスフレア	キック投げ
オルバス	ウォータージェイル	
ビシャモン	絡め魂	鬼首捻り
サスカッチ	ビッグブランチ　ＥＳビッグブレス	
キュービィ	Ｑｊ	
ビクトル		パンチ投げ
フェリシア		パンチ投げ
ザベル		パンチ投げ
アナカリス		ミイラドロップ



対戦基礎

担当 M.D.S. ジョッキー★笹岡

ダークフォース　応用編

ダークフォースをより詳しく知るために

ここからの3ページは、ダークフォースのシステムをより深く理解することが目的のページとなっている。

これを知らなくてもダークフォースを使うことは出来るが、知っておくとより柔軟に、より効果的にダークフォースを使っていけるようなものを紹介していこう。

また、各キャラクターのダークフォースの特徴を、わかりやすく説明しているので参照して欲しい。

自分のキャラだけでなく、様々なダークフォースの性能を比較して、違いを分かることが、ダークフォースを使いこなしていくコツとなるぞ。

それでは、始めに、よりダークフォースを深く理解するためのシステムから。

ダークフォースはリバーサルで出すことは出来ない！

始めにこれ。ダークフォースは、他の必殺技などとは違い、リバーサル時に出すことは出来ないのである。

起き上がり時はもちろん、ガード後、喰らい後のリバーサル、ひいてはジャンプの着地リバーサル（正確にはリバーサルではないが）でも出すことは不可能だ。自分が技を出して戻ったあとにも、1割り込み分は出すことが出来なくなっている。

特にジャンプの着地は、普通に着地したときには、ジャンプの予備動作が約3割り込み生じるため、この間はダークフォースを出せないということになる。

だが、空中で相手に攻撃を喰らってからの着地の場合には、実はジャンプの予備動作がなく、1割り込み分だけダークフォースの出せない時間が存在するだけだ。ここの違いを覚えておこう。着地リバーサルもこれに関係しているぞ。

といった訳で、相手のラッシュのカタメなどに対して割り込むときには、PK同時押しを連打しても出にくい。完全に1割り込み分しかスキがなければ、出せないということになるからだ。

何か行動をしたあとに、すぐさま出すことが出来ないので、注意しなければならないだろう。



リバーサルではダークフォースは出ない。無理に狙わないように。

空振りキャンセルやボタン離しでは出せない

ダークフォースが必殺技扱いになっていないことの証明として更に言えることは、普通、必殺技ならば、小技を出してしまっても、そのあとすぐにコマンドが完成すれば、その小技をキャンセルして、必殺技が出てくれる。

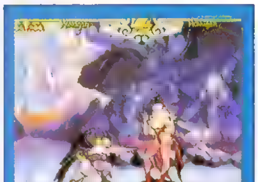
しかし、ダークフォースはそれが出来ず、たとえ他の必殺技で空振りキャンセル出来る通常技でも、ダークフォースはキャンセルしてくれないのである。

また、必殺技は、ボタンの入力の、ボタン離しにも反応して出すことが出来るが、これまたダークフォースはボタンの離しでは発動することが出来ない。

更にダークフォースのコマンド（PK同時押し）は、完全同時押しでなければならず、0.1秒ズレてもダメである。当然ながらボタンは同じ強さのPK同時押しなので、ボタンを6つ押したところで、確率たったの3倍である。ボタン離しでも反応する分、同時押し必殺技のほうが幾分か出やすい。

といった訳で、ダークフォースを出すときには、必ずボタン1発勝負！ 1回失敗したら、次はその失敗して出た技の硬直が解けてから入力し直すこと。

でないと、失敗に失敗を重ねてドツボにハマることは必至だ。



必殺技のように空振りキャンセルやボタン離しでは出せない。気を付けよう。

DF終了時に転ばされたときにもガード出来る！

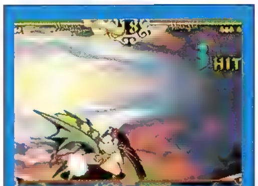
ダークフォースの終了間際にダウンする攻撃を喰らってしまうと、起き上がったときにスキのポーズを強制的にとってしまうことは、最初に基本の所で言ったが、実はこの起き上がるときに、始めの一瞬だけ、ガードの出来る時間というものが存在するのだ。

このガードが出来る時間は、ホントに始めの一瞬でしかないが、相手に技を完全に重ねられた場合のみ、ガードが出来ることになる。

ガードが出来るならリバーサルは？とも思うが、このときに出来るのは残念ながらガードのみで、リバーサル技や、ジャンプすることは出来ない。



ダークフォース終了際に倒れてしまっても…



起き上がったとき、ほんの一瞬だけガードできる時間がある。



ガードしたらガードキャンセルもアドバンシングガードも出来るぞ。

甘んじてガードに徹しよう。

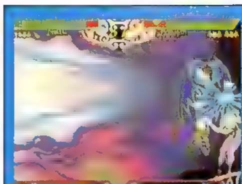
ただこのとき、ガードさえ出来れば、そのガードからは、**ガードキャンセル必殺技や、アドバンシングガードをすることが出来る**ので、上手くすれば、ダークフォースのスキに攻撃されないで済むかもしれない。でも相手がカンペキに技を重ねてきた場合にしかガード出来ないのだが。

また、ガードを解いてしまったりすると、このときにはもちろん攻撃を喰らうので注意。しかも、この一瞬に攻撃を喰らって倒れてしまったりすると、"**まだダークフォース終了前**"に攻撃を喰らったのと同じことになり、再びスキのある起き上がりになってしまうのだ。

うっかりガードを解いてしまったり、技を出そうとしたりして喰らわないようにしよう。

以上のことから、ダークフォース終了時に倒れてしまっても、あきらめずにガードしてみることも重要なのが分かる。

逆に攻撃する場合には、完全に起き上がりに攻撃を重ねるのではなく、一瞬おいてから攻撃しに行くといいだろう。滅多に決められない連続技を入れれるチャンスだ。大事に行こう。



ずっと重ねられて、ずっと喰らい続けると、一生ダークフォースを終われない。

出来ることならばスキは短く

ダークフォースが終了するとき、スキの大きさが状況によって変わってくるキャラが

対戦基礎

何人かいる。

こういったキャラたちは、スキが大きくなれば不利になるが、逆にスキを短く押さえることが出来れば、かなりローリスクにダークフォースを終了することが出来る。

強いてはダークフォースをガンガン使っていけることにもつながる。

ジェダとQ－Beeの２人は、飛行中にダークフォースが切れてしまうと、その高さから着地するまでがスキになってしまう。

逆に着地してからはほんの一瞬だけのスキなので気にしなくていい。

なので、この２人は、ダークフォースを止めるときや切れるときには、地上に着地して止めるようにするとGOODである。地上でダークフォースを解除すれば、ほぼゼロといってもいいぐらいにスキがなくなる。

オルバスも飛行系と似ていて、カブトガニに乗っている高さからジャンプモーションになり、着地していくらかのスキがある。

ただし、オルバスの場合は、ジャンプモーションが通常のジャンプと同じものとなっているので、空中ガードが可能である。正確には着地してから微妙にスキがあると言ったほうが良いだろう（約７割り込み）。

また、オルバスの場合、ダークフォースの途中でキックボタン３つ同時押しすることにより、ダークフォース中でありながら、カニから降りることが出来る。

ダークフォースはこのときも継続中で、もう一度キックを同時押しすればいつでもカブトガニに乗ることが出来るのだ。

地上にいるときのオルバスは、通常状態のオルバスと同性能で、ガードもできる。更に特筆するべきは、その地上にいるときにダークフォースが終了すると、強制ジャンプすることなく、地上で安全に終了させることが可能なのだ（ただし地上で約７割り込みのスキが生じる）。

なので、最後に強制ジャンプしたくなければ、自主的にキック同時押しで着地してしまうのがいいだろう。

アナカリス、レイレイは、アナカリスのほうは終了時の自分の高さによってそのぶんのスキが軽減され、レイレイはリンリンとの距離が近ければ近いほどに、その距離の分だけスキが軽減される。

それぞれのスキの大きさ（最小値）に関しては、表を参考にしてもらいたい。



出来るだけスキに攻撃を喰らわないように手を尽くそう。

ダークフォース系統別性能調査

ここまででダークフォースの基本性能はもうバッチリマスターしてくれたことと思うが、ここで、更にダークフォースを、各系統別、各キャラ別に、細かな特徴や効果的な使用方法に至るまでフォローしていこうと思う。

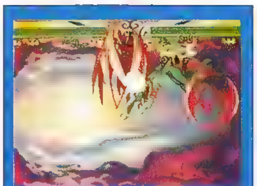
他のキャラと見比べて、自分のダークフォースがどんな利点と欠点を持っているのか理解していこう。

飛行系ダークフォース（ジェダ・Q-Bee）

飛行系のダークフォースは、ダークフォースが継続している間、いつまででも空中に滞在することが可能。しかも空中では技を何回でも出すことが出来るし、空中で技を出したあとでも空中ガードをすることが可能！

また、自ら着地することで、地上に降りることも出来るし、またそこから浮遊することも出来る。ただし通常のジャンプは出来なくなるぞ。

地上でダークフォースを解除すれば、終了時のスキがほとんどなくなるのも特徴だ。



空中浮遊は技を何度でも出せ、技出したあとでも空中ガード可。

スーパーアーマー系（サスカッチ・ビシャモン）

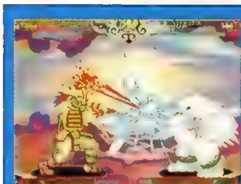
これは、いわゆる一般的なスーパーアーマーで、付けると相手の攻撃をある程度喰らうまでは、のけぞりポーズにならず、攻撃などが出来るというもの。

ただしある程度攻撃を喰らってしまうと（連続でなくとも）、のけぞりポーズになってしまい、そのとき喰らった攻撃の種類によって、のけぞりポーズやダウンとなる。

利点としては、のけぞらないので、連続技を喰らっても、途中からガードが出来る点。無理に攻撃するよりも連続技はガードしたほうがいいかも。

また、ビシャモンの場合、ダークフォース中に喰らった攻撃はすべてダメージとなってしまう（インパクトダメージはゼロ）。この場合、ダメージ量は通常のインパクトダメージを含んだダメージの７割くらい。

７割とはいえ、すべていきなり赤くなるので、これを得と取るか損と取るか？



ある程度攻撃を喰らうまではのけぞりにならないスーパーアーマー。



ビシャモンは受けたダメージがそのまま赤ゲージになってしまうぞ。

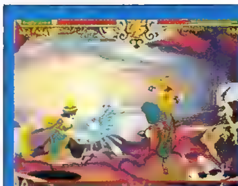
ハイパーアーマー系（レイレイ・オルバス・アナカリス）

正式名は、「完全スーパーアーマー」。普通のスーパーアーマーと決定的に違う点は、どんな攻撃（ダクネス系やガード不能など）をどんなに喰らっても、ノックダウンやKOにならない限り、絶対にのけぞらないという点。

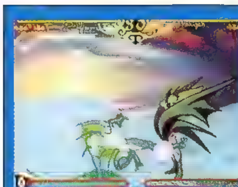
しかし、そのかわりにガードが出来なくなり、こちらから投げることも、相手に投げられることもなくなる。必殺技も一部出せなくなってしまうぞ。

ガードが出来ないのでかなりのリスクは伴うが、絶対にのけぞらないので、強引に攻撃していくことが可能。

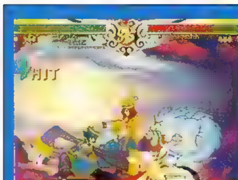
またレイレイの場合は、ダークフォース中はしゃがみの攻撃がしゃがみ大Pのみになな



完全スーパーアーマーは、ノックダウンしなければどんな攻撃ものけぞらない！



オルバスはグラフィックが下段になるが、相手は立ちガード可能。



レイレイの攻撃はすべてが赤ダメージに！当たれば威力バツグンだ。

秘められた能力を開花させよう

対戦基礎

り、小Pのグラフィックが変化する。

更にレイレイは、ダークフォース中の攻撃は、相手に与えるダメージがすべて赤！つまり普段ならインパクトダメージで済むところまで、いきなり赤にしてしまえるのだ！小P連打の威力がハンパじゃないぞ。

オルバスは、ダークフォース中はカブトガニに乗り、レバーで画面を上下移動する形になる。このとき攻撃は下段グラフィックになるが、実質上の下段攻撃というモノはなくなる(すべて立ちガード出来る)。

アナカリスに至っては、上半身と下半身に分離しての攻撃となり、ほとんどの通常技の形態が変わる。このときは上半身を操作するのだが、空中を浮遊し、着地することは出来なくなる。ダークフォースを止めることで着地する。

パワーアップ系 (バレッタ・ザベル)

通常技の一部がパワーアップしたものに変化し、その攻撃しか出せなくなるもの。

パワーアップした技に付随して、出せなくなる攻撃があり、必殺技なども制限される部分があるので注意しよう。

バレッタは、Pボタンがすべてミサイル攻撃となり、必殺技扱いになる。立ちだと上ミサイル、しゃがみだと下ミサイル、ジャンプ中はジャンプミサイルとなる。

Pボタンがミサイルになる関係上、Pボタンの通常投げが出せなくなるのに注意。

ザベルは、全ての通常技がチェーンソーとなり、このときの攻撃は全てチェーンコンボと言う（ウソ）。

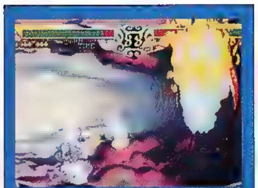
全ての通常技がパワーアップしてしまうため、必殺技がほとんど（ガードキャンセル技以外）出せなくなってしまう。

また、ダッシュが通常のものと変わり、ショートジャンプ系のダッシュになる。ショートダッシュからの下段中段で相手を惑わせよう。

ビクトルは言わずと知れたグレートゲルデンハイム。小、中PKで出した場合にはPボタンがすべてつかみモーションとなり、P投げは出来なくなる。

また大PKで出したときには、中以上のパンチ、キックがすべて電撃闘気となる。

更にビクトルは、ダークフォース中のみ前ダッシュの性能がアップする。スピード&移動距離がアップして、攻撃を当てると相手にめり込むようになるのだ。



普段は溜めのミサイルもこのときは出し放題！



ザベルはダークフォース中のみショートダッシュが出来る。



ビクトルの場合、前ダッシュの性能が大幅にアップ！

オプション系 (デミトリ・フェリシア・サスカッチ)

自分の後ろにオプションキャラが付き、自分の攻撃をあとから追いかけるように追加攻撃してくれるもの。

利点は自分の攻撃がツブされても、オプションの攻撃が有効であることと、オプション単体自体は無敵であることだ。通常ではつながらないコンボがつながったりするのも利点と言えよう。

キャラごとの差は、オプションが追加攻撃するまでのタイムラグで、デミトリはほとんど同時に攻撃し、フェリシアはちょっと遅れてオプションが飛びかかる。サスカッチのものは、ペンギン型のオプションたちが、１匹づつパンチボタンに反応して突撃していく。ジャンプからやると飛びかかり、地上でパンチを出すと地上で突進していくぞ。

オプションを攻撃させつつ、こちらは投げやガード不能を出していく戦法も考えられ、使い方はたくさんあるだろう。



オプション系は、自分の手を汚さずにして攻撃できる。



ペンギンたちはパンチボタンを押したときの行動で軌道が変化。

分身系 (リリス・モリガン・ガロン)

分身系のダークフォースは、特徴的にはオプション系に近く、自分の攻撃が相打ちになっても分身の攻撃が当たってくれたり、通常では出来ないコンボがつながったりする点が利点である。

モリガンとリリスは、相手の背後に分身を出すダークフォースを持っているが、これも基本的には性能は同じ。本体のほうに判定があって、分身のほうは無敵である。影の付いているほうが本体だ。



分身系のダークフォースの本体は、影にあるのだった。

キャラクターごとに得意戦法を見つけよう

最後に、各キャラのダークフォースの特徴表（基本に追加したもの）を載せた。

ダウンの有無や必殺技、投げ技などの制限が一目でわかり、役だってくれることと思う。

あとはキャラ別攻略ページを読み、各キャラの特長を生かした得意戦法を身につけていけば、ダークフォースを完全に使いこなしたと言えるであろう。

各キャラダークフォースデータ

系統	名称	無敵	無敵時間	持続時間	スキの長さ	ガード	投げ	必殺技	備考
[illegible]	ジェダ：サントゥアーリオ	○	24	普通	着地して2	可	○	○	
	Q-Bee：i² （アイスクエア）	○	42	普通	着地して1	可	○	○	
ダークアーマー	サスカッチ：ビッグレジスター	○	37	普通	37	可	○	○	(小、中PK)
	ビシャモン：黄金帷子（こがねかたびら）	○	32	普通	32	可	○	○	
[illegible]	レイレイ：離活魂（リモウコン）	○	58	普通	密着で26（※）	不可	なし	×	※リンリンとの距離で変化（数値は最小値）投げられない・ダッシュ変化
	オルバス：オーシャンレイジ	○	24	普通	着地して7	不可	なし	T・フィッシュ、シーレイジ	投げられない・ダッシュ性能アップ
	アナカリス：ファラオスプリット	○	70	普通	9～29	不可	なし	×	投げられない
パワーアップ系	バレッタ：ザ　キリングタイム	○	32	普通	32	可	コマンド投げのみ○	○	
	ザベル：アルティミットアンデッド	○	50	普通	24	可	なし	GC、空中ダッシュのみ○	ショートダッシュ
	ビクトル：グレートゲルデンハイム	○	48	普通	18	可	P投げのみ×（小、中）	グラビトンナックル（小、中）	前ダッシュ性能アップ・2種類
[illegible]	フェリシア：キティ・ザ・ヘルパー	○	35	普通	35	可	○	○	
	デミトリ：ダークサイドマスター	○	32	普通	32	可	○	○	
	サスカッチ：ビッグレジスターウィズM.A.P.S.	○	28	長い	37	可	○	○	(大PK)
分身系	リリス：ミラードール	○	48	短い	24	可	○	○	(大PK)
	リリス：ミミックドール	○	48	普通	24	可	○	○	(小、中PK)
	モリガン：アストラルビジョン	○	48	短い	16	可	○	○	
	ガロン：ミラージュボディ	○	28	短い	28	可	○	○	

※この数値はゲームスピードターボ２を基準として計測したものです。

ヴァンパイアセイヴァーグラフィックス 科学と逆襲

さて、編集部に送られてくるハガキを見ていて思うのは、フェリシアのセリフの語尾をニャにする人が多いということ。こんにちはニャ。当然、ゲーム中の彼女はそんな話し方していない。そもそも猫の語尾がニャで、犬がワンというのが昔から納得がいかなかった。いや、犬猫はまだいい。これがブッポーソーだったらこんにちはブッポソーになるのか、ツクツクホウシだったらこんにちはオーシーツクツクになるんか、そんなんでいいのか、このままでは日本語の語尾は不毛化の一途をたどって、語尾砂漠…。

では、そろそろ本題に入りましょう。

担当：アナーキャー松井（比較的大宇宙）

吸えぬなら 女にしちゃえ ほととぎす

人間誰でも好き嫌いはあるもの。ダークストーカーズにもそれは言えるようで、デミトリさんは女性の血しか吸えません。ところが世の中の半分は男性である以上、この偏食は致命的。で、コロンブスの卵的な発想で出てきたのがこれ。相手を強制的に女性化しちゃう新技ミッドナイトブリス。個人的にはこの調子で世界中をバンバン美少女化していただきたいもんです。吸われる時のアナカリスの下半身（カイビト君？）がラブリー。それと吸いがら状態のモリガン、頭に耳が生えて、明らかに別生物なんですけど…。

デミトリ



ガロン



ザベル



ビクトル



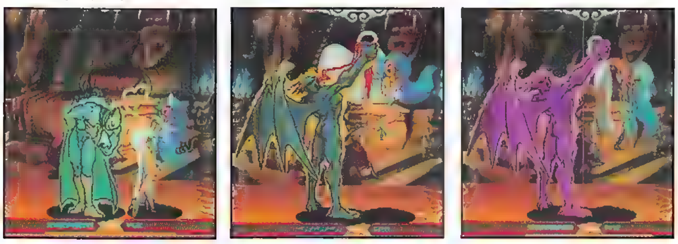
モリガン



アナカリス



フェリシア



ビシャモン



オルバス



レイレイ



リリス



バレッタ



サスカッチ



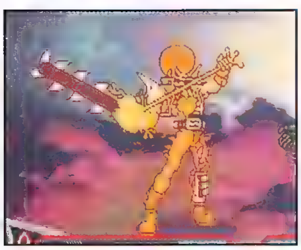
ジェダ

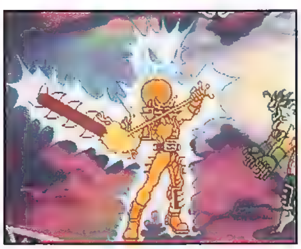


キュービィ



地獄でアフロ

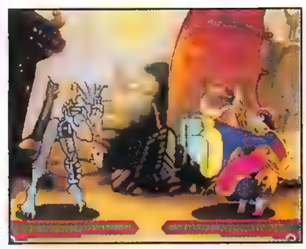




リリスのグルーミングパペットショーだけでなく、ダークフォース発動でもアフロになるのだ。ただし、この姿になる確率は16分の1。そうそうは見れないのだが、チャレンジしてみる価値はあるだろう。チェーンソーぶん回すアフロガイなんざ長い人生でもそうそう見れるモノじゃないし。

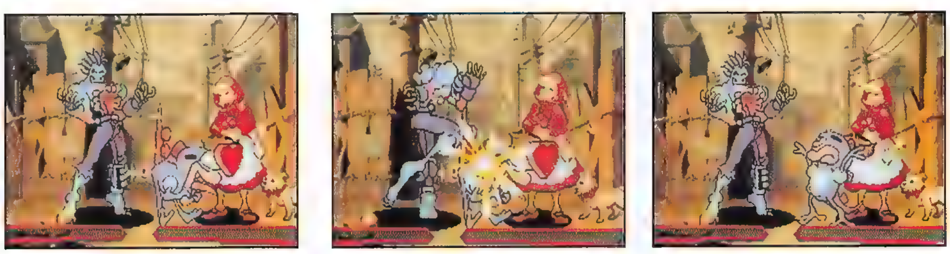
ザベル君は今

前作ハンターではレイレイにほれちゃったゾンビロッカー、今回なんだがいろいろやってます。



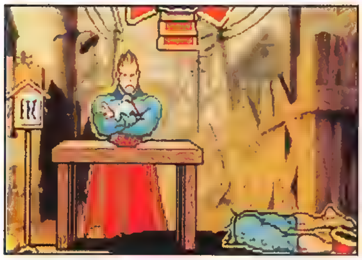
専用挑発

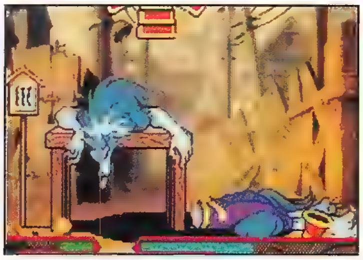
ザベルの惚れてる対レイレイ戦、ルマルタ君の惚れてる対バレッタ戦は、それぞれ専用挑発がある。



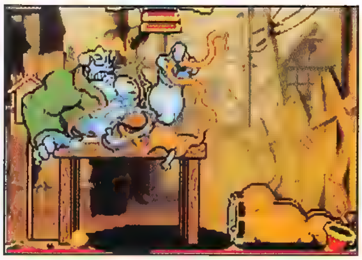
さらされて黄昏

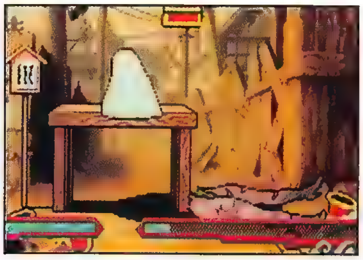
ビシャモンのES必殺追い打ち技、咎首さらし。ダウン中の相手にのみ決まる、という変わった技だが、この技にはちょっとした秘密がある。実はこの技でとどめを刺すと、相手が専用やられグラフィックとなるのだ。看板まで専用のものを持つフェリシア（すてちゃイヤンと書いてある）や、なんだか抽象的なオブジェに変化してしまうジェダなどに注目。ちなみこのグラフィック、朧ビシャモンを倒した後のエンディングで一同に会しているのを見られるぞ。

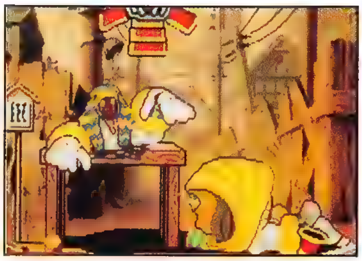

デミトリ


ガロン

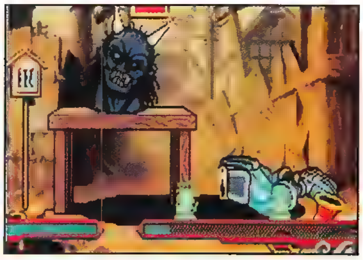

ザベル

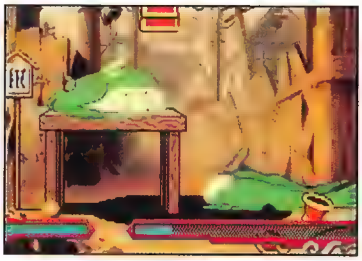

ビクトル


モリガン

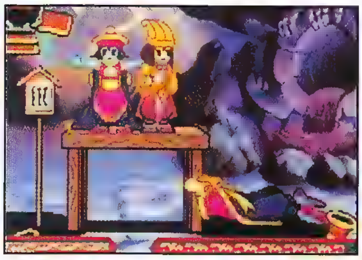

アナカリス

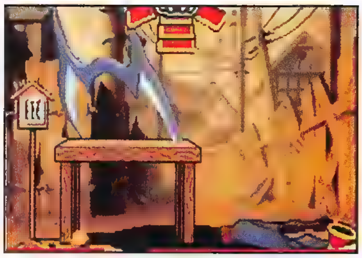

フェリシア

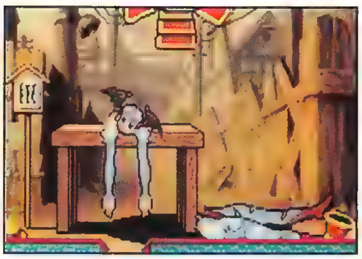

ビシャモン


オルバス


サスカッチ


レイレイ


ジェダ

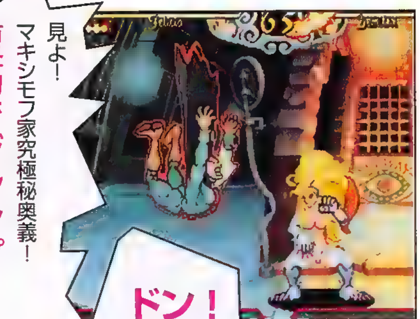

リリス


キュービィ

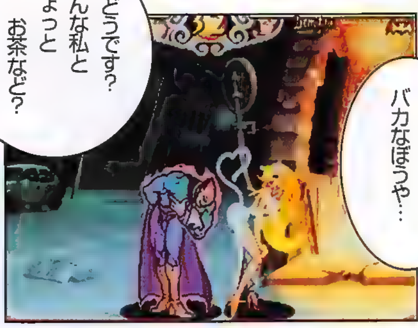

バレッタ

今度はナンパだ！ トランシルバニアの若大将 In魔界





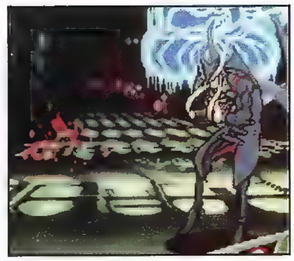




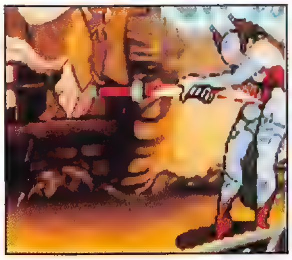
ニホンジン、スグハラキリマース

てなわけで、新キャラ３人の切腹グラフィックをここに。バレッタのみちょっと独自色を打ちだしていますな。

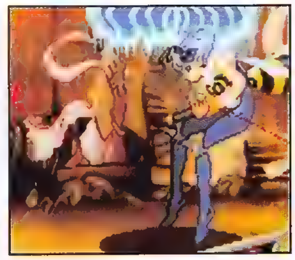
ジェダ



リリス

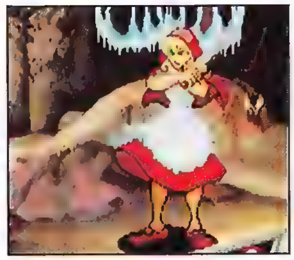


キュービィ

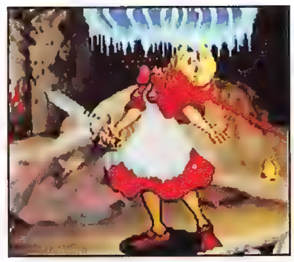


バレッタ









せっかく連勝中なので

普段は乱入者に対し大丈夫？と優しい気遣いを見せるバレッタさんだが、対戦で５の倍数の勝利をおさめている時に限り、入ってくんな！とガンをとばす。怖い…。あと、まれに勝利の歌（仮称）の歌詞が変わることがある。

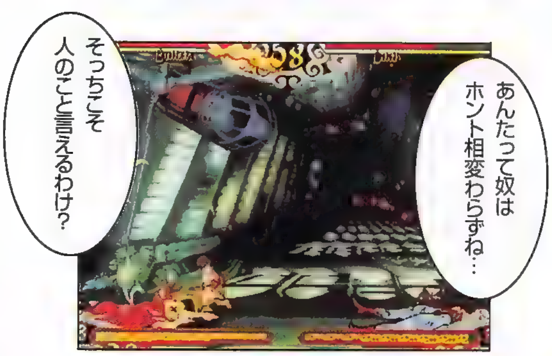


女の友情



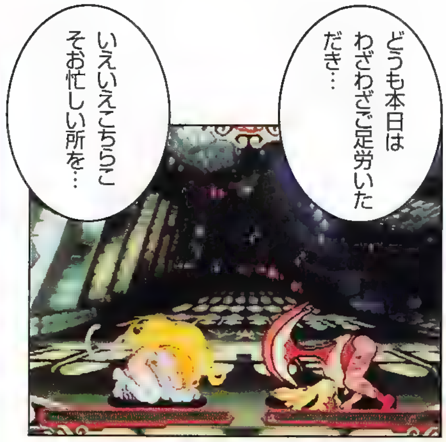






魔界の礼儀

人もダークストーカーも礼節は重んじなければいけんのです。ええ。



魔界の蝶は ハゲがスキ

皆さんこんばんわ。魔界蝶の謎を追え！夕霧に消えたあの人は今！の時間がやってまいりました。

さて先週までのおさらいをするとバレッタさんのまわりの蝶たちは、バレッタさんの頭、指先、及び花がスキ、ということでした（写真1-3)。

しかし、ここに来て、新たなる発見がありました。

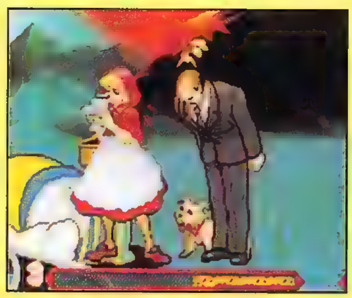
写真４を見て下さい。そうです、バレッタさんの執事です。その頭上に注目して下さい。そう、魔界蝶が群舞しているではありませんか！ちょ…ちょ…ゲホゲホ。いや、失礼。つい興奮してしまいました。ここで注目したいのは、あくまで蝶は頭髪の存在しない頭部（以下ハゲと記述）に強い関心を示しているだけで、捕食のためにとまったり（花がこれにあたる）休息（バレッタさんの頭部のケース）、あるいは単なる好奇心（バレッタさんの指先のケース）などとは異なるのです。明らかにハゲの魅力に引き付けられていると考えらます。そう、我々は勇気を持って以下の結論にたどり着かなければなりません。真実は時として人に厳しいものなのです。

つまり…魔界蝶はハゲがスキ。
では、また来週お会いしましょう。

1


2


3


4


"甘えん坊うさぎ"リリスのリズム皇帝学



「READY」のときに音楽が1ループする。この間に指定されたボタンとリズムを判断できるようになろう。

パペットショーの曲は全部で6曲あり、誰でも100点が狙えるような簡単な曲から、かなーり練習しないと狙えないような難しい曲まで用意されている。

これらの曲は特に法則があるわけではなく、一定の確率で決まっているので、自分の得意な曲をセレクトすることはできない。難しいと思われる2曲(パターン5と6)の確率は低めに設定されている。

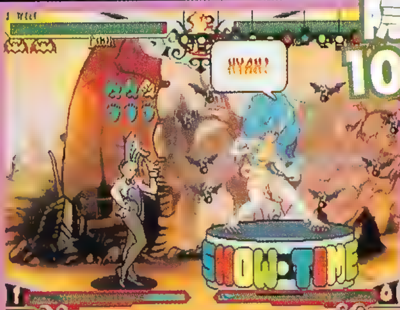
とりあえず、各曲のメロディーを覚えないことにはいっこうに上達しないので、楽譜の「ドラムガイドトラック」のところを見てしっかりメロディーを覚えてほしい。

指定のボタンは高ポイント

好きなボタンで好きな踊り（ポーズ）をさせて楽しもうが、1つのボタンで手堅くいこうが、タイミングさえ合っていればちゃんとポイントは加算されていく。

ただし、リリスの頭上に表示されるパンチ&キックマークの指示どおりにボタンを押せば、効率良くポイントアップさせることができる。

よく見ると分かるが、リリスの頭上のパンチ&キックマークで実際に点滅しているのは2カ所しかない。そして、ドラムガイドトラックにあるのも「低いド(バスドラム)」と「高いド(スネアドラム)」の2音のみ。そう、このときに点滅するボタンには、それぞれの音が対応しているのだ。



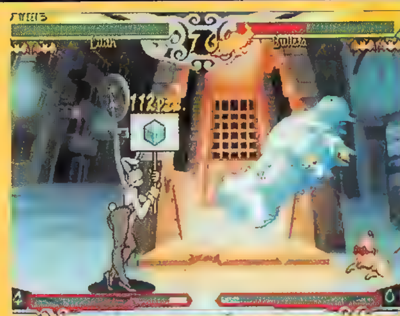
踊らされているキャラのフキダシが赤かったら成功。青だったら失敗だ。

表1 ポイントの入り方

1	タイミングは合っているが指定のボタンではない。	+30
2	タイミング、ボタンともに合っている。	+50
3	タイミングを外してボタンを押してしまった。	−20
4	隠しポイントでボタンを押した。	+50

隠しポイントで100点オーバーを狙え！

表1の④にある隠しポイントとは、トライアングルの鳴るタイミングでボタンを押すことによって得られるものだ。楽譜の「Perc」のところがトライアングルのタイミングを表している。ちなみにボタンはどのボタンを使ってもかまわないぞ。表2にもあるように、各曲には「満点設定値」というものが設定されていて、ミスなくボタンを叩けた場合は満点になる。しかし、隠しポイントが得られれば満点設定値を越えることになり、100点以上の評価を得ることもできる。指定のボタンで100点を取れるようになった上級者は、隠しポイントを使って100点オーバーを目指してみよう。



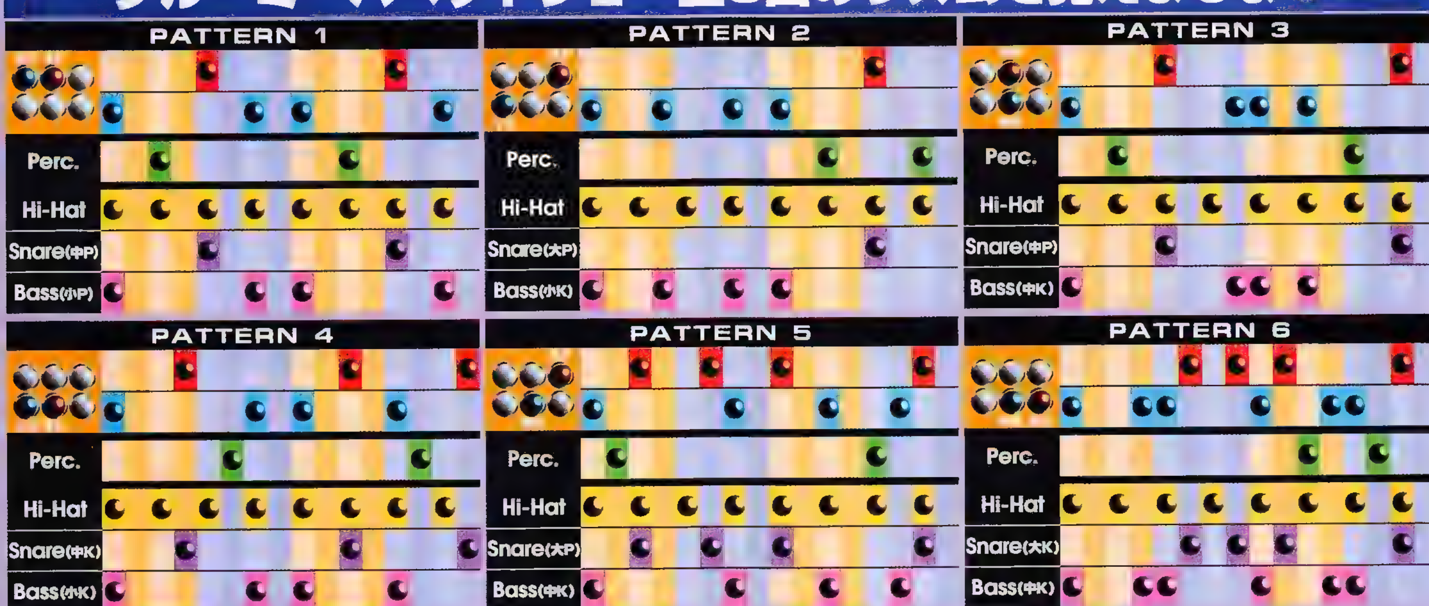
パペットマスターを目指すなら100点で満足しちゃイカン!隠しポイントもゲットせよ！

表2 満点設定値

PATTERN	満点設定値	PATTERN	満点設定値
1	650	4	750
2	550	5	850
3	650	6	1050

Exp 曲1で600得点獲得した時
600÷650×100=92Pts.

グルーミーパペットショー全6曲のリズムを覚えましょ！



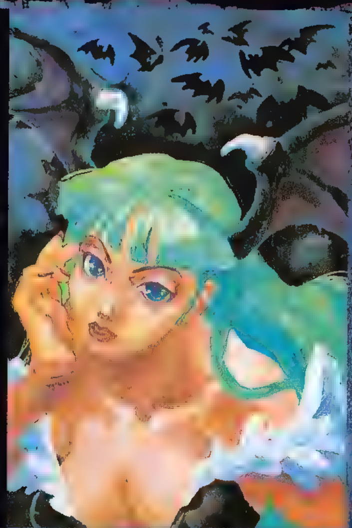
※スコアは1小節を16分割して表現しています。すべて打楽器であることから、音長については考慮していません。スコアの上二段分がボタンを押すタイミングを表しています。以下4段はその時演奏されているリズムパターンで、プレイヤーは直接関係ありません。ただし、BassとSnareは、常にプレイヤーが叩くべきリズムパターンと同期しています。

Midnight Island

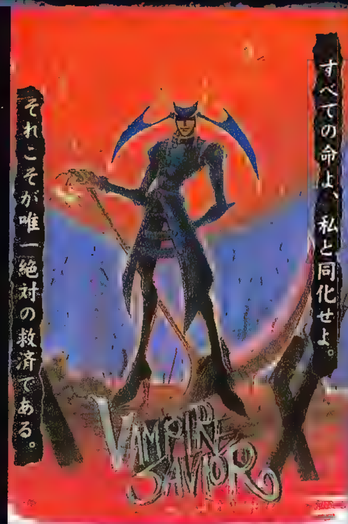
ミッドナイトアイランド

THE PERSON IN CHARGE 福田[illegible]太郎

恐れずともよい、闇を見つめよ、そこに生きる者どもの、美しく闘い舞う姿に、汝強く惹かれん…。



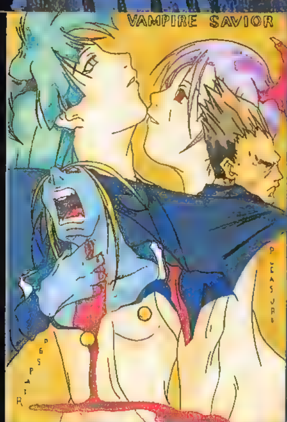
→（新潟県　海永愛里さん）



→（北海道　神ダッシュさん）



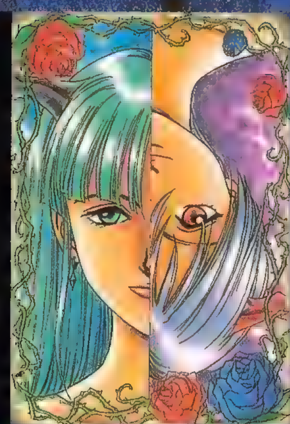
→（埼玉県　N・J・R・さん）



→（奈良県　八塚ダルマ君）



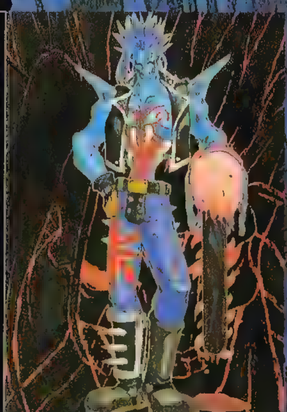
→（東京都　ソウメン☆みちさん）



→（宮城県　桃頭巾君）



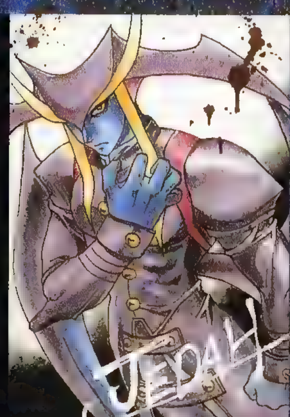
→（兵庫県　MAMA7さん）



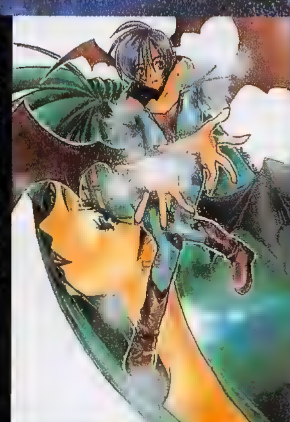
→（北海道　芥川那智さん）



→（埼玉県　アッシュさん）



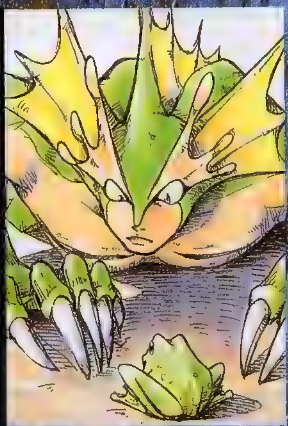
→（福島県　沙翁やすねさん）



→（大阪府　西ユキイさん）



→（石川県　襲津彦君）



→（千葉県　ぶちょう君）



→（滋賀県　星凪麗さん）



→（千葉県　夢路キリコさん）



→（東京都　ジュンコ・Kさん）



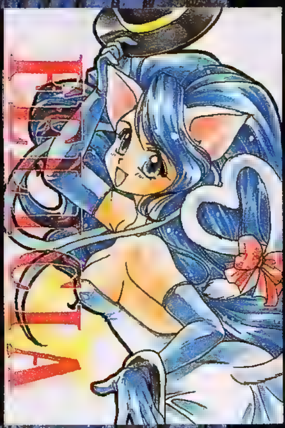
→（静岡県　藤本晃世さん）



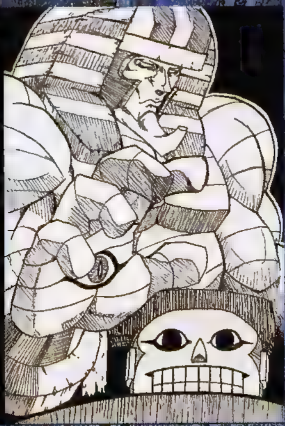
→（高知県　大滝猫野さん）



→（福岡県　RURUさん）



→（長野県　森崎くるみさん）



→（福岡県　チャタ君）

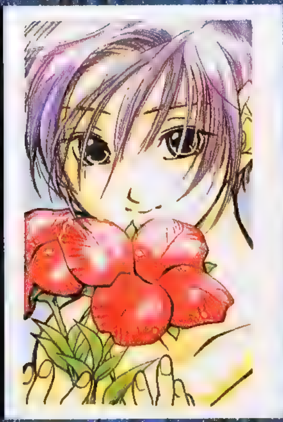
魂など要らない。それで束縛から解き放たれるなら…。



→（福岡県　ハイパーT君）



→（群馬県　永原誠君）



→（茨城県　関千鶴さん）

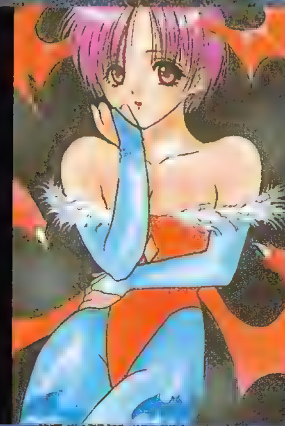
■ヴァンパイアシリーズというとアダルト&ハード[illegible]にクール[illegible]チェンジ[illegible]カラフルで[illegible]れてぇ~。そんなこんなでキャラ別イラスト人気ランキング発表。リリス…205点、バレッタ…142点、モリガン…103点、キュービィ…93点、モリガンとリリスの2ショット…85点、ジェダ…83点、レイレイ…83点、フェリシア…82点、全体(3キャラ以上)…62点、漫画…67点



↑(東京都　鈴木輝明君)



↑(東京都　橘鈴さん)



↑(東京都　水上ゆりあさん)



↑(北海道　YAさん)



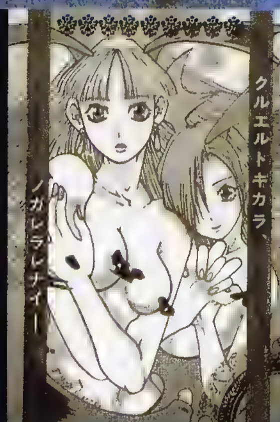
↑(群馬県　いずみ凪さん)



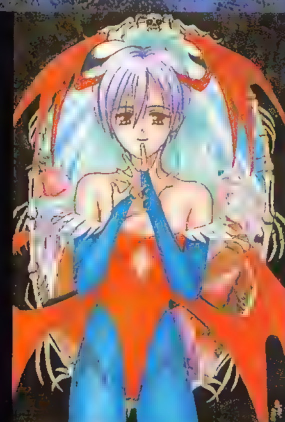
↑(北海道　至君)



↑(東京都　ウニマル君)



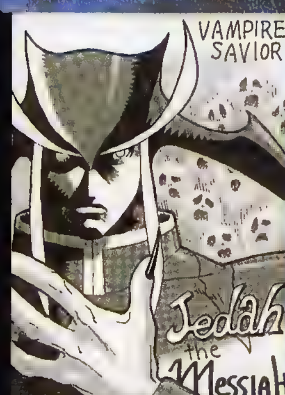
↑(埼玉県　御招きにゃん子さん)



↑(栃木県　だてはずか君)



↑(徳島県　柴賀保さん)



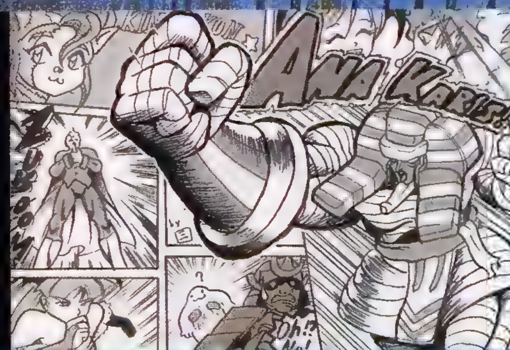
↑(東京都　北原ブルー君)

DARKSTALKERS CARNIVAL
MIDNIGHT ISLAND

●(つづき)デミトリ…25点、ガロン…23点、ブリス女…19点、ザベル…10点、サスカッチ…9点、オルバス9点、バレッタ&ガロン…9点、ザベル&レイレイ…7点、カイビト…6点、ビシャモン…6点、ビクトル…5点、ガロン&フェリシア…5点、モリガン&デミトリ…5点、アナカリス…5点、ゲイ(仮)の傭兵…4点、レ・マルタ…4点、ドノヴァン…2点、アニタ…2点、姉妹P…リリス…2点、(フェリシア、デミトリ&バレッタ、ジェダ&バレッタ、キューティーリリス、[illegible]モリガン、ビクトル、ひのぶ)各1点、合計170点 [illegible]



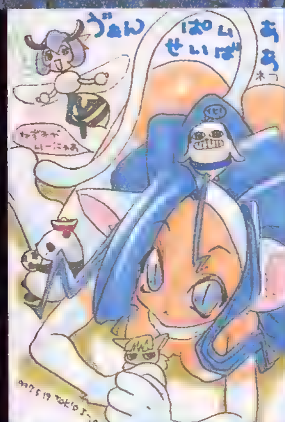
(東京都　ベスパー伊東君)



(滋賀県　怪重三等兵君)

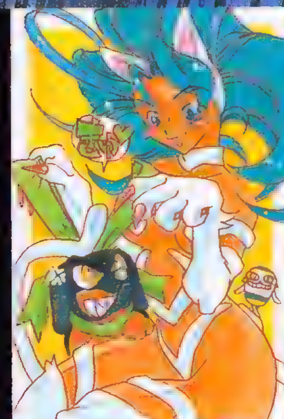

(東京都　覆面太郎さん)


(埼玉県　カイリEX(ガロ子)さん)


(長野県　一条トキオさん)



(京都府　江戸川銀子さん)


(奈良県　フォボス返してえ(涙)さん)

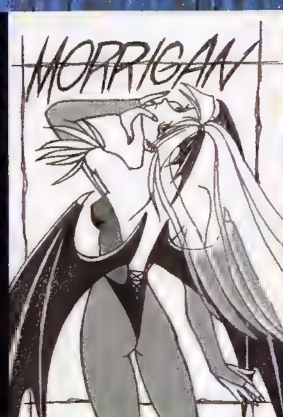


(愛知県　ひろなみほさん)


(岩手県　TOONさん)



(茨城県　九頭竜えだきさん)



(沖縄県　ひろたか君)



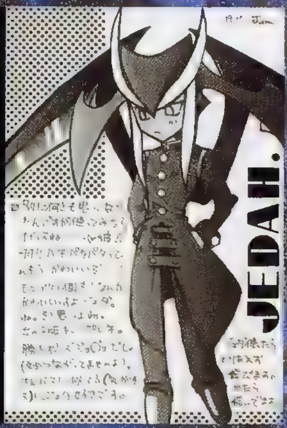
(静岡県　誠屋じゃんさん)



→(埼玉県 スチュワート教官さん)



→(埼玉県 ポニョニョン・ロック君)



→(宮城県 カトリマットさん)



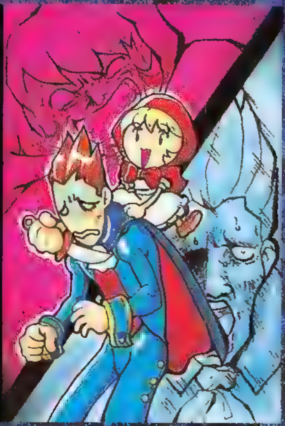
→(千葉県 茶杜さん)



→(山口県 NOB!君)



→(埼玉県 月瀬セツキさん)



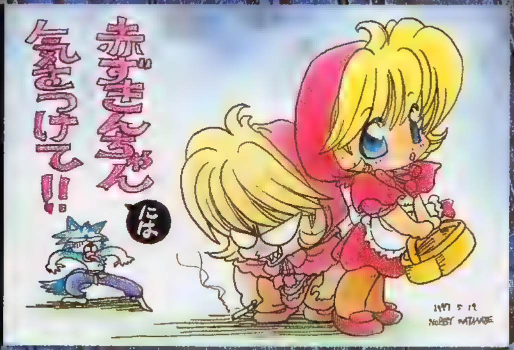
→(愛知県 火引・雁君)



→(埼玉県 中野将樹君)



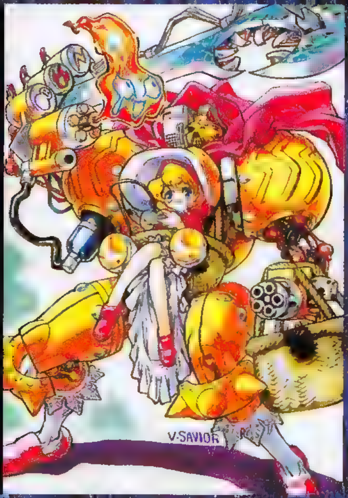
→(東京都 渡辺美緒さん)



→(三重県 渡鍋のび太さん)



→(愛知県 りょーちゃんさん)



→(埼玉県 妖刀定光君)

[illegible]貴方の[illegible]力を[illegible]する[illegible]の[illegible]ルー[illegible]☆[illegible]校主[illegible]17」(大阪府 よしすな9 小林[illegible])「人間標本[illegible]9」(石川県 [illegible])[illegible]とエトセトラ(兵庫県 もっち君)[illegible]ジュタこうさく(茨城県 [illegible])[illegible]☆ロ年世代はハチ女でやたら燃える!!仮面ライダー世代でね!ヒー。(埼玉県 サワル[illegible])[illegible]が[illegible]に浮かぶ俺はひょうきん族世代か。☆さて問題です。「アナタガホシイノ…ナカミダケ。ネ?」とキューピイに言われたらどうします?(茨城県 遠野望さん)★しょせん虫だけに無視~なんて、92サムー。以上㊥でした。

気高き笑いの魂の数々よ…。

CHOU-GEI-KON 超芸魂

(福岡県 Shi-fyYOさん)



(福岡県 ハイパーT君)



(東京都 電とこうβ君)



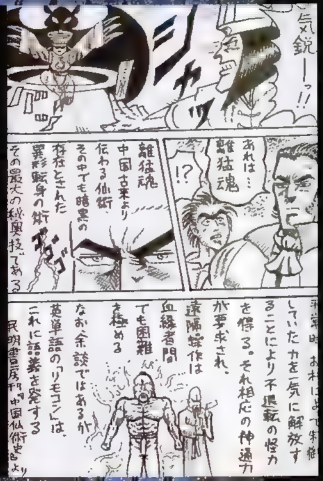
(大阪府 ティームキリコ君)



(新潟県 芹沢瑛次君)



(大阪府 AAA君)



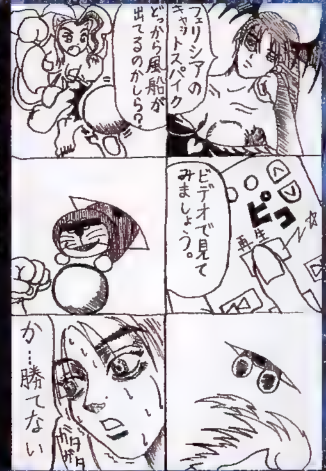
(埼玉県 MASA君)



(長崎県 椎名晃さん)



(佐賀県 田中宏道君)



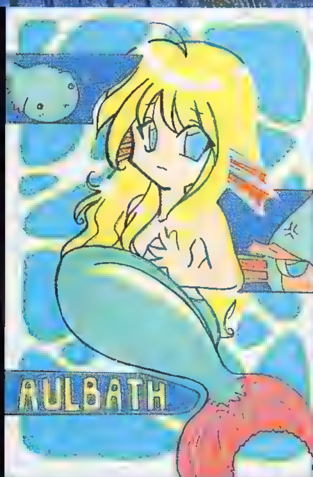
(栃木県 らいじん君)



ブリスでイヤ～ン♥

LOVELY... SEXY... MYSTERIOUS...

君の使用キャラの変身姿は気に入ったかね？



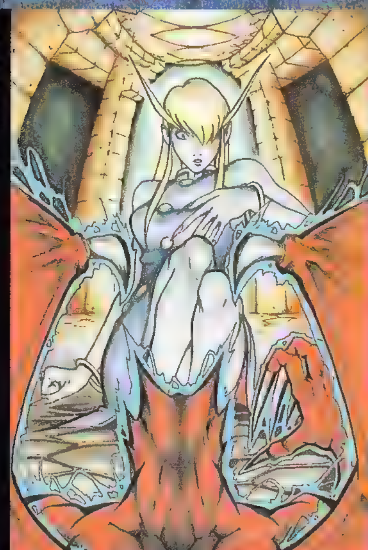
（愛媛県　さとみ里水さん）



（大阪府　はぢめす君）



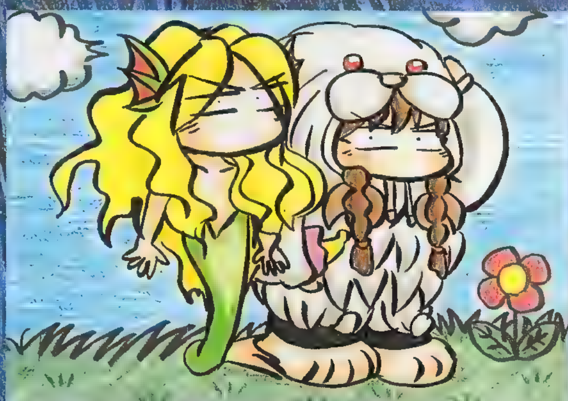
（新潟県＆東京都　秀＆谷君）



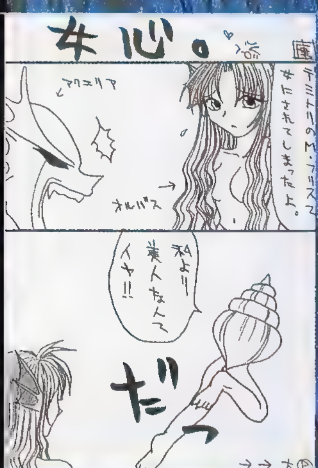
（広島県　T－I君）



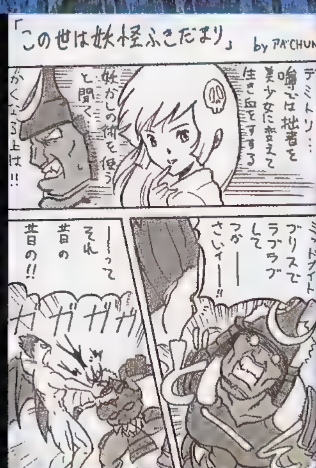
（北海道　えみりんさん）



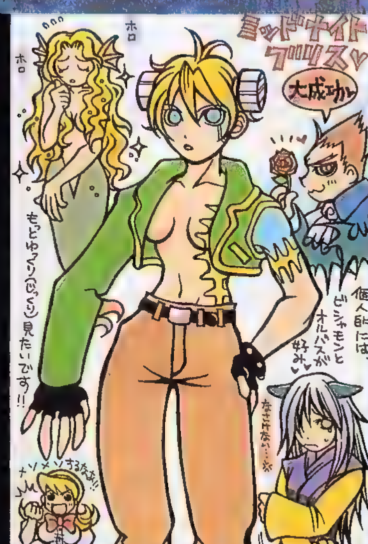
（福岡県　あきらんさん）



（埼玉県　裕木康隆君）

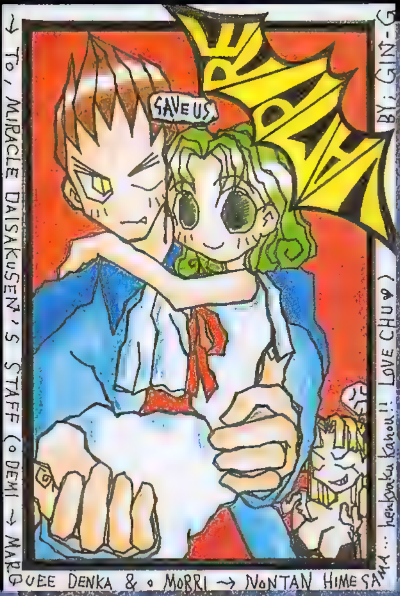


（東京都　アベCHUN君）

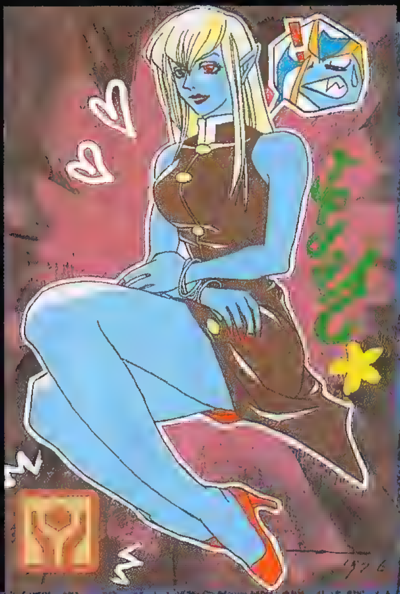


（埼玉県　カイリEX（ガロ子）さん）

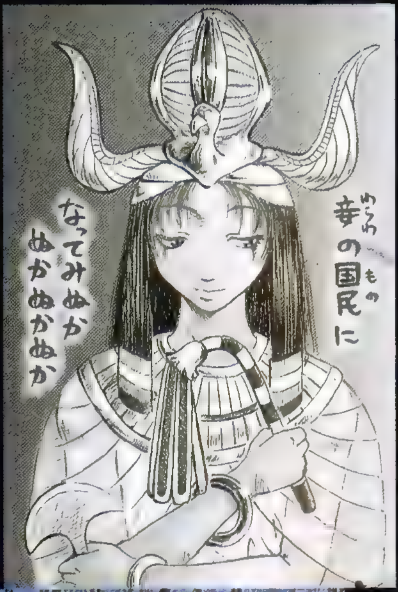
（大阪府　ＧＩＮＧさん）



（福岡県　南乃チッチ水瓶さん）



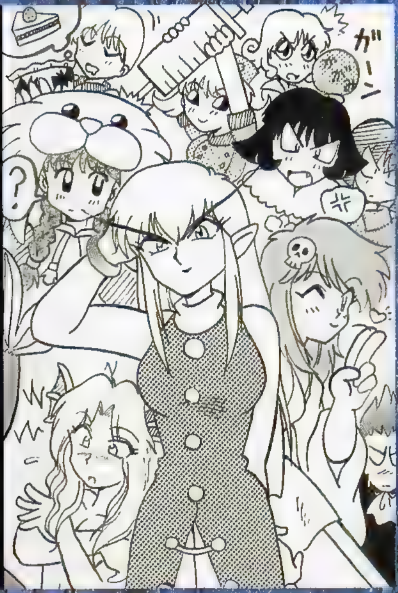
（埼玉県　きゃっと君）



（東京都　往復びんたさん）



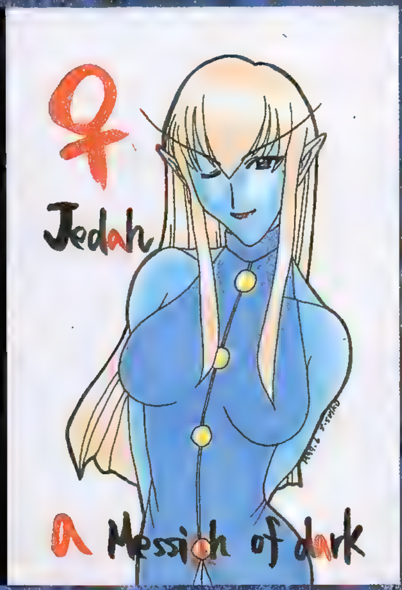
（愛知県　青牙君）



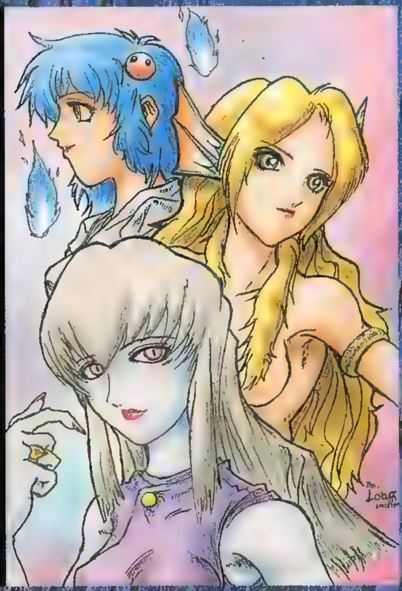
（愛知県　新８・１６中尉）



（岡山県　水空悟さん）



（東京都　ＬＯＮＧ君）



（神奈川県　千石ぷう太郎さん）



ヴァンパイア セイヴァー 魔界救済キャンペーンインタビュー

INTERVIEW

やってまいりました、大阪。神戸までは通勤圏と思えとの新声社社訓にしたがい、本日も日帰り強行インタビューざんす。

まずは基本から

ゲーメスト　それでは、さっそく始めさせていただきます。まずお名前と、どのようなお仕事を今回担当されたのかお伺いしたいのですが…

北村　サウンドでボイス編集と効果音を担当しました北村です。

岩井　サウンドでBGMを担当した岩井です。

京谷　スクロール背景担当の京谷です。

山崎　ソフト担当の山崎です。

石井　キャラクター担当の石井です。

ゲーメスト　では早速本題のほうに入らせてもらいます。まず今回の実質的な制作期間、前作から2年強経っていますがどのくらい費やしたのでしょうか？

船水　ハンター終わってすぐですから、2年くらいですけど…

ゲーメスト　まるまる2年ですか。

船水　内容的には最初はちょいちょいと初めていましたので、1年半ぐらいと言っておきましょうか。

ゲーメスト　では今回セイヴァーになるにあたって、どこら辺をどのようにしようかなと思っていたのでしょうか。ここは変えておきたい、ここは残したいなどですけど。

船水　最初と途中でコンセプトが変わっているので、最初のコンセプトと半分ぐらい違っているんですよ。

ゲーメスト　当初はどのようなコンセプトだったのですか？

船水　ストーリーから入った紙芝居ゲームのような感じだったのですけど。

ゲーメスト　ストーリー重視ということですか。

船水　そうですね。ゲーム性うんぬうんより、キャラクターはそれを盛り上げるためだけの小物のような感じだったのですけど、後半はちゃんと格ゲーっぽくしようとしたんで。

ゲーメスト　CPUの乱入とかの方に重点をいれていたんですね。

船水　そうですね、最初っからストーリーばかり一生懸命書いていたっていう覚えがあるんですけど。

ゲーメスト　当初はゲーム性のほうにはそれほど考えていたことはなかったのですか？

船水　ハンターから、なにも変わっていなかったと思いますね。新しいキャラ作っていただけだよね。

山崎　そうですね。

船水　前作から書き直したもの自体少なかったよね。

京谷　背景に関してはそうですね。

船水　前の背景のイメージとか、キャラクターに付随した背景とか曲とかもそうだよね。

岩井　そうですね。

船水　今回の舞台は全部魔界にしようということで。魔界をどういうふうに表現しようかって考えて、背景とかに魔界性を出そうと。

京谷　けっこう現実性のある魔界性を表現しようと思いました。地下鉄の入り口とか、あんまり突拍子もない魔界でなくて。

ゲーメスト　トワイライトゾーン系みたいな感じですね。

京谷　そうですね、ステージもいろいろあっていちおう胎内みたいなのもありますけど。

ゲーメスト　バレッタのステージを最初にみたとき、空襲のステージだったのですけど…あれはバレッタのステージというわけではないのですか？

京谷　そういう風に考えているわけではないのですけど。時代とかも全然ごちゃごちゃで。

ゲーメスト　前のステージがビシャモンで、包丁をといでいるおばあさんがいて、次は空襲か…落差すごいなあとか思っていたあですけど。（笑）

船水　基本的にだれだれのステージが決まっていたわけではなくて。

京谷　最初にデミトリとモリガンは決まっていたんですけど。

ゲーメスト　ではステージとキャラのイメージは別々に進行していたわけですね。

船水　そうですね、曲もですね。

ゲーメスト　曲はステージに対応しているんですよね、キャラクターではなくて。

船水　そうですね。曲は一番最初から決まっていたんですよ。



From ゲーメスト

■石井ぜんじ
ゲーメスト超時空編集長。今回、メスト本誌の原稿が終わらず、参加出来なかったのだが、いつもいる人がいないのもなんなので、名前だけのせとこう。

■善之字元帥
モリガン担当ライター。比較的新人だが、バリバリのスコアラー出身の理論派。ぜんじさんの弟というのは全くのデマよ。

■ジョリーボサノヴァ
編集部では単にJと呼ばれることが多い。なんかすごそうだが、単にヒゲがジョリジョリのジョの字のJだ。恐れることはない。一度大阪にいくと短期間に連続して何度も行くはめになる、といった不思議な運命の男。

■アナーキャー松井
最近、言葉の頭に「比較的」または「大宇宙」をつけるという遊びを開発した。比較的最強、比較的世界一、大宇宙人生、大宇宙締め切り、大宇宙給料日など。人にすすめると、つまんないと言われるのが悔しい。



POO（船水紀孝）

セイヴァーでのお仕事：ちゃぶだい返し。CPU難度アルゴリズム。

もはや説明不要のカプコン開発の偉い人。いつもご迷惑おかけしております。

ゲーメスト　なるほど、それでは次の質問なのですが。パイロン、フォボス、ドノヴァンが登場しませんね。パイロン、フォボスはあまり魔界には関係なかったからですか？

船水　今回のストーリー上、フォボスは入ってきてもよかったんですけど、ドノヴァンは前回で完結してしまったというのもありましたし、パイロンはボスだったから、あまり豪鬼みたいなことはしたくなかったというのが気持ちとしてありまして。(笑)

ゲーメスト　なるほど。では早い時期からこの3キャラはリストから外されていたのですか？

船水　いや途中まではいました。ドノヴァンは顔換えキャラとしてデミトリみたいな感じでいましたね。

ゲーメスト　ドノヴァンとは別人なのですか？

船水　いえダークストーカー化した、前作の続きのようなキャラです。ストーリー上はいてもよかったのですけど、ゲーム上ではいてもしょうがないので…ゲーム的に入ってから考えて作られたキャラではないので、ストーリー上こうなので入れておきましょうって色が濃かったんですよ。石井君がもうほとんど完成させてたんだよね。



石井　ええ。

ゲーメスト　ドノヴァンの前作の担当ライターが「次回は絶対強くなっていますよ」って言っていて、ショーで見てみたらいなかったということがあったんですよ。(笑)

船水　消えちゃいましたね。(笑)

4人の新キャラクター

ゲーメスト　今回の新キャラはストーリー絡みで次々と作られてきたという感じですかね？

船水　まずはジェダがストーリー上、最初から今回の主人公と決まっていまして、後は同じ様な理由でストーリーから生まれているのがリリスですね。

ゲーメスト　バレッタは？

船水　バレッタはコンセプトが変わったときから決まったキャラですね、あとキュービーも。

ゲーメスト　では比較的後半から誕生したのですね。バレッタはあまりストーリーとも絡まないし、世界観も違うなあっていうのを感じますけど。(笑)

船水　基本的にインパクトのあるキャラクターを作りたかったので。後から気づいたのですが、ストーリー上も狼男がいるからとか。(笑)

ゲーメスト　ではそこら辺のキャラクターは比較的トラブらずに決まったのですか。

船水　バレッタもデザイン自体は決まっていたのですけど、実際にキャラクターを作る人たちが攻撃するときなどのイメージがわかないっていうことで二重人格なキャラクターになっていったのですよ。デザイナーの安田（AKIMAN）が、こういうキャラです、と言ってきて、グラフィックの方が、ああ、これならいけそうだ。という感じで、キュービーの方は昆虫の化身という形で昆虫で攻撃するキャラにしようとしていたのですけど、「蜂女でいいじゃないですか」の一言で決まってしまったキャラですね。(笑)

ゲーメスト　4キャラ中で3キャラが女キャラというのはなにか理由があったのですか？

船水　別にないです。

ゲーメスト　決まってみたらこうなっていた、という感じですか。

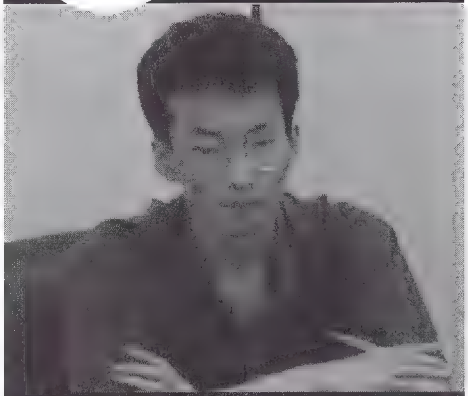
船水　リリスは最初はほとんどモリガンの顔換えキャラって感じだったんですけど、担当者がノリにノって入れ込んで作ってしまったようですね。(笑)

ゲーメスト　ではまさにコンパチキャラだったわけですね。

船水　今はほとんど別キャラですね。

山崎さん

プロフィール　開発本部第一制作部リーダー。プログラム担当。ストリートファイターZEROシリーズなどを担当。
セイヴァーでのお仕事　ゲームシステムのメイン部分を担当。プレイヤーはバレッタとアナカリス。あとロム焼き。



ソフト担当の方。ダーティーベレーの一員。インタビューの間、終始笑顔が絶えなかった。

ゲーメスト　また別の質問なのですけど、オープニングに豪鬼と豪鬼じゃない人がでてくるのですけど（笑）、あれはなんですか？

船水　あれはうちの4人衆の名前なんですよ「ダーティベレー」っていうのは、開発のチームというわけではなくて岡田と山崎と木村と原田の4人が組んだときはその「ダーティベレー」って名前がつくだけの話なんで、もともとそういう風に呼んでいたんです。ZERO 2のころ企画を作るときに、じゃあチーム作りましょうということで出来たのですけど、あらぬ誤解を生んだようですね。(笑)

ゲーメスト　豪鬼ともう一人のあの人は誰だっていうのは、特にあるのですか？

山崎　特にはありませんね。かっこいいのを作って下さいっていったら出来てきて。(笑)

船水　誤解を生みやすいのであまり使いたくないんですけどね。

今回のシステム

ゲーメスト　なるほど、ではシステム的なことにじょじょに入りたいのですが、X-MEN VS .ストリートファイターのシステムを進化させせつつ受け継いでるなっていうのがありますけど…

船水　これの前の作品がX-MEN VS ストリートファイターだから、より多く影響を受けているだけですね。

ゲーメスト　別に意識してこのシステムを今後育てていこうというわけではないのですね。

船水　常に進化していくからそうなるんじゃないですか。いいものは取り入れましょうと。

ゲーメスト　またシステムの質問なのですが、一本勝負制を採用された理由はなぜですか。

船水　もともと3本勝負である必要があるのかというのが、あったんです。

　ストリートファイターだから3本勝負っていう、それが結果的に引き継がれてきたのですけど。ここら辺はゲームごとに考え直されるべきことだと思いますよ。まあそれはそれで良い面もありますし悪い面もあると思いますね、今の対戦って1本目を取ると2本目はどうでもいいやとか、どうぞ好きにやって下さいというような勝負のされかたがあって。緊張感がなくて面白くないように見えるんですよ。練習をするにはすごくいいと思うのですけどね。

ゲーメスト　これはセイヴァーというゲームに適しているということで以前から考えられていたことなのですか？

船水　ゲージシステムは別ゲームで作っていて、試しにゼロ2に組み込んで遊んでいたら楽しくて、でそのゲームで使わないことになりましてセイヴァーで使ってみたんですよ。チェーンがあるゲームだと楽しいですよ。

ゲーメスト　ゲージを白と赤の2段階にわける、X-MEN VS .ストリートファイターもそうだったのですけど、それもそのシステムですか？

船水　あれは別にX-MEN VS スト

リートファイターがそうだからというよりも、あのゲージシステムを使うなら当然のことだと思います。

ゲーメスト　回復量とか相当苦労したのではと思うのですが。

船水　ええ、一番苦労したと思いますよ。直接やったわけではないので知りませんけどね（笑）。担当者はいつもその調整ばかりやっていたような気がしますね。あれって両者のゲージが離れている量によって補正値を変えているんでそれの調整が大変でしたね。だから一方的に勝たれていると追いつけないじゃないかってことはないんですよ実は。追いつけないかもしれないけど、がんばれるなっていう調整してありますよ。ただ、負けている方ばっかり有利にしたら、それはそれで卑怯なことになってしまうじゃないですか、ストIIの2本目修正値みたいな…

ゲーメスト　最後、白ゲージの時に削り勝ちできちゃいますよね、それは当初からそうなのですか？

山崎　プログラム的な理由というのもあるのですけど、溜まっている白ゲージのやつも結局はダメージと一緒に換算してしまっていったほうが気持ちよかったのでそうしたんですよ。

ゲーメスト　１本取られたらダウンさせるという発想はどのようにして出てきたのでしょうか？

山崎　いちおう区切りが欲しかったという感じですかね。

ゲーメスト　けっこう自分も移動起き上がりできたりとか、相手も起き攻めできたりと自由度が高いのも当初からですか。

山崎　チャンスかもしれないし、ピンチかもしれないというか。最初は固まっていたんですけど、やっぱり動かせない時間があるのは気持ち悪いので、なんか動かしたほうがいいと思ったのでこのようになりました。

ゲーメスト　起き上がり時の硬直などはプレイ中のダウン時と全く同じですか？

山崎　違いは、追い打ちできないぐらいですね。

ゲーメスト　ではシステムの方を先に進めていきたいと思うのですが、スペシャルストックゲージのストックが前回までだと10本までですけど、今回は事実上それがなくなったのはなぜですか？

船水　可能性があればいくらでもという考えですかね。（笑）複数ゲージ消費技もありますし。

ゲーメスト　複数ゲージ消費技っていうのは当初からやろうと決めていたのですか？

船水　EX技の整理というか、あまりゴチャゴチャと同列の技があるとどれを使っていいのか解らなくなるし、複数消費はぜんじ編集長が「複数ゲージの技を入れた方がおもしろいかもしれませんねえ」とか言っていたので入れたんですよ。（笑）

ゲーメスト　すみません。（笑）

船水　そういうことにしときましょ。（笑）

ゲーメスト　けっこう２本ゲージ、３本ゲージで使える技って魅せ技に近いような気がしますけどここら辺は。

船水　あまり直接ゲーム性に関係なく、決めたら最高にいいなあというものを作りたかったんですよ。

ゲーメスト　威力に関係なく、一種のステータスシンボルみたいな使い方という感じですか。

船水　あまり威力が大きくて、それだけで勝負が決まってしまったら面白くないじゃないですか、それでも決めたら気持ちいいというのはもちろんあると思いますが。

ゲーメスト　わかりました、ではダークフォースなんですけど、これは当初からこういうアイデアであったのですか？

船水　やはり最初は技の整理から出てきて、どこかでもっとメチャメチャなことをしたいというのがありまして。

ゲーメスト　キャラごとに必殺技が使えるヤツとか、スーパーアーマー状態になるヤツとか、そこら辺はキャラごとの各担当の方が考えたのですか？

船水　そうですね。

ゲーメスト　これは最初からゲージ一本使って、制限時間内でということだったのですか？

船水　そうだったと思いますけど。

ゲーメスト　あとダークフォースでキャラによっては違うボタンを押せば性質が変わるものがありますよね。それがあるキャラとないキャラはやはりバランスの問題でそうなったのでしょうか？

船水　バランスと最初作ったダークフォースがあまりにもつまらなかったのがありますね。（笑）担当者がなんとかあがいた結果じゃないでしょうか。（笑）

ゲーメスト　ダークフォースの時間は全キャラ同じですか？

山崎　いえ、リリスとかが短かったような気が…分身系のキャラクターが短いですね。

ゲーメスト　モリガンとかも。

山崎　そうですね、分身がらみのキャラクターはタイマーの減りが早いですね。

ゲーメスト　ダメージ喰らったときもガンと減りますよね。

山崎　ダメージによってもタイマーが減るようになっています。

ゲーメスト　発動が同時押しっていうのも最初から…

船水　それは二転三転していたと思いますけどね。

ゲーメスト　それではまた別の質問に移りたいのですが、キャラセレクト時のハテナマークの窓なのですけど、シャドウ以外の使い道

プロフィール：ヴァンパイア、ヴァンパイアハンター、ZERO2のソドム、バーディの背景。スト」のNYの背景。
ヴァンパイアセイヴァーでのお仕事：
山際、砂漠、胎児の背景。エンディング、オープニングなどデモ全般。

京谷さん



何度かムックにもスクロール（背景）イラストコメントをいただいてる方。個人的にカプコンさんの美人含有率は新声社比３倍はいっていると思う。

プロフィール：マッスル、MSH、ZEROシリーズで、でかいキャラをいくつか担当してきました。
セイヴァーでのお仕事
ひじょうにめずらしいことに、ちっちゃいキャラ（キュービィ）をつくりました。

いしいまこと（石井誠）



キャラクターのグラフィックを担当された方。某カプコンシークレットファイルのイラストがあまりにそっくりで、一瞬声を上げそうになった。



はないのですか？
船水　ランダムセレクトができるというぐらいですかね。
ゲーメスト　隠しキャラがいるというわけではないと…
船水　いないですね。
ゲーメスト　純粋に最初からそうだったのですか？
カプコン一同　むふふふふ（含み笑い）
船水　そこは最初には入るキャラがいたんじゃないですか、でキャラセレクトのレイアウトが決まってからきっと没になったんですよ。(笑)
ゲーメスト　なるほど、わかりました。(笑) けっこうアレは話題になったのですけどね。
船水　ルーレットに豪鬼が含まれているんじゃないかとかね。(笑)
ゲーメスト　ではシャドウは制作後半に作られたのですね。
船水　今日は来ていないんですけど、それを作ったキモト君というキャラマンがいまして、つまらない企画をたくさん考えるんですよ。(笑) ただ、たまに使えそうなのを持ってくる。その一つがシャドウです。
ゲーメスト　じゃあ、あれは最初から隠しでいこうかと思っていたんですね。
　それでは今度はCPU戦なんですけど、列車ステージはどのような意味を持っているんですか？
山崎　あれはジェダステージというか、胎児ステージの前に入っていますね。
ゲーメスト　CPU戦専用ステージですか？
山崎　そうですね。
ゲーメスト　あれは最初、459って書いてあったので（笑）地獄行き列車と見ていたのですけど、何か演出的な意味はあるのですか？
京谷　最初にステージを考えるときにラフ案がいっぱいきて、その中に魔界列車というものもあって、それが最後まで残っていたんですよ。
ゲーメスト　ジェダの前に固定してあるというのには特に意味はあるのですか？
京谷　最初から決めていたわけではなく、後からついてきたという感じですね。

だんだん細かい質問へ

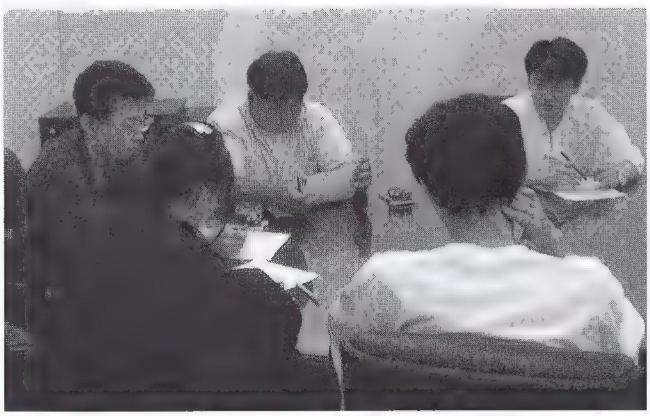
ゲーメスト　「真ビシャモン」と「真ガロン」のことなんですけど、まず名前のほうはこれでよろしいのでしょうか？
船水　「朧ビシャモン」と「ダークガロン」ですね。
ゲーメスト　まずは朧ビシャモンのほうからうかがいたいのですが、どのような理由で登場させたのでしょうか、またストーリーへの関わりはあるのでしょうか？
船水　ダークガロンも同じ理由なのですが、ビシャモンは前回鎧のハンニャと分離したじゃないですか、だからそれのために出てくるビシャモン戦専用のキャラだったのですけど、これはちょっと変わってしまいましたね。あれ、ここでも出てきてるって（笑）。
ゲーメスト　では乱入のときのセリフはそのままストーリーに関係しているわけですね。ダークガロンはドラゴンキャノンのグラフィックが変わっている意外は同じですかね？
山崎　そうですね。
ゲーメスト　では細かい質問なのですけど、朧ビシャモンを倒した時のエンディングでアニタが出てくるんですけど、これはお遊びですよね。
山崎　おまけ画面が欲しいなあって思って、ちょっと悪ノリしてみました。(笑)
ゲーメスト　わかりました。では先ほどもちょっと触れたのですけど、モリガンとデミトリのステージは従来のステージを若干変えた物になっているのですが、これは？
京谷　前作出ていたステージの中ではこの２つが一番魔界っぽいので、この２つを残そうということになったんです。最初からそれは残してくれっていわれてて、それ以外は新しくしましょうと。
ゲーメスト　モリガンステージは基本的にはまったく一緒ですか？
京谷　色換えですね。
ゲーメスト　それでは次の質問なのですが、前回エンディングにあったフェリシアの隠しミュージックみたいのはないですか？
岩井　ええ、今回は入れていません。
ゲーメスト　声優さんとか基本的にはいままでのボイスを流用しているのでしょうか？
キタムラ　全部録りなおしました。あまりに従来のイメージと変わってしまって、以前のものを流用したものもありますが。
船水　物によって、これはちょっととというものは、前回のを持ってきたり加工したりして使っていますね。
ゲーメスト　やっぱり基本的に全部加工したりして使っている？
船水　加工はしていますね。
ゲーメスト　バレッタの勝ちポーズの歌なんですけどあれは…
船水　あれは北村と山崎がノリで作ったという。(笑)
山崎　あれはあるキャラマンさんが最初「歌あったらいいですね」っていう話をしていて。
船水　なんかマイク出して「ドッカン、ドッカン」って勝手に音を入れていて、じゃあ作ろうって言ってたね。
ゲーメスト　あれはサンプリングしたのを出しているんですよね。実際に歌ってもらっているわけではないですよね。
キタムラ　そうですね、基本的に技のボイスを使っていますね。
ゲーメスト　またバレッタなんですけど、けっこうランダムでしゃべることが変わったりするんですけど、バレッタ以外にいますか？
山崎　乱入のときですか？
ゲーメスト　乱入もそうですけど、歌もときどきしくじるというか、変な風になるんですよね。
山崎　あれは一応、条件があります。乱入するときのバレッタの声は、勝ち人数が５の倍数になった時に変わります。(笑)
ゲーメスト　なるほど、で歌は。
山崎　歌はダークガロンのときに変わります。
ゲーメスト　わかりました。また新キャラのことなのですけど、隠し要素がわんさとあるのですけど、ここら辺は担当の方がこまめに作っていったのでしょうか？
船水　たぶん（笑）。各担当の深い愛と悪ノリですか、パターンが多

MOE・T
（北村さん）

プロフィール　アーケードサウンドデザイン担当。ロックマン２ ザ パワーファイターズ、D&D®2など。
ヴァンパイアセイヴァーでのお仕事：
効果音の制作。ボイス編集。サウンド演出。楽器音の編集など。



SE担当の方。ちなみにセイヴァーはカプコン筐体、あるいは自宅でステレオにつないでプレイすると、サウンドのよさがかなり実感できるぞ。



いのはキャラマンの愛情で、変な動きが入っているのはソフトマンの愛です。(笑) 音が変なのはサウンドマンです。(笑)

ゲーメスト　あと今回サウンドの方はQサウンドですよね。

岩井　そうですね。

システムの細部

ゲーメスト　それではライターの方からシステム的な面をおうかがいしたいのですけど、今回アドバンシングガードがボタン連打という形でついているのですけど、これはガードキャンセルができない初心者に対するものとしてつけられたのでしょうか？

船水　そう言っていました（笑)。そういうものはX-MEN VS.のほうに入れておけばいいんだというアンケートがいっぱいあったんですが、けどそれじゃあ初心者が固まったとき何もできないじゃないかと言ってました。(笑)

ゲーメスト　それではガードキャンセルが上級者のチェーンコンボに対する対抗策ということになりますよね、で今回ガードキャンセルのコマンドが全て共通化されていますけど、これはどういった意味があるのでしょうか？

船水　共通化しろということじゃなかったんですけど、簡単すぎるコマンドがあるのは不公平じゃないですか、簡単で威力のあるガードキャンセルは酷いなあと、で統一化しようとしたんですけど、昇龍コマンドに勝る難しいコマンドがなかったからなんですよ。

ゲーメスト　なるほど。今回空中ガードの万能感が強いような感じがするのですがそのあたりは…

船水　これは本当はいやだったんですけど。明らかに空中ガードした側が選択肢が多いですよね。

ゲーメスト　全体的には防御面で割とハンターから比べまして出来ることが増えましたけど、その反面、攻撃面で増えていることがあまりないので今回は防御主体のゲームというのを初めから考えて作られたのでしょうか？

船水　結果そうなったと思うのですが。

ゲーメスト　なるほど、それではゲームスピードについてお伺いしたいのですが、ノーマルとターボがありますよね、私が知る限りではストリートファイターIIXから採用されているスピードだと思うのですけど、カプコンさんが推奨するゲームスピードはどのくらいのスピードになるのでしょうか？

船水　工場設定でフリーセレクトになっていると思いますけど、その設定でカーソルのある方ですね。(笑)

山崎　だからノーマルのほうです。

ゲーメスト　わかりました。あとちょっと細かいことなのですけど、ラスボスを設定するということは特になくて各キャラでラスボスを作っていこうという感じだったのですか？

船水　もともとラスボスを一人にするのは無理があるじゃないですか、ストーリー展開がそれぞれのキャラによって違うので、スムーズにリンクさせていくにはキャラごとの世界観を作ってみたのですよ。

ゲーメスト　一人一人のストーリーに則した感じにですね。

山崎　企画の変更前はでっかいボスを作ってくれっていうのがありましたよね。

船水　X-MEN VS ストリートファイターのアポカリプスみたいで、セイヴァーにでてこれそうなのとかね。

ゲーメスト　胎児ステージの胎児みたいなのですか。

京谷　気持ちわるいかもしれない。(笑)

船水　気持ち悪いのでやめましょう。(笑)



メッセージ

ゲーメスト　それではもう恒例ですが、みなさんに一言づつコメントをいただいて終わりにしたいのですが。

石井　楽しんでゲームをみなさんでやってください。

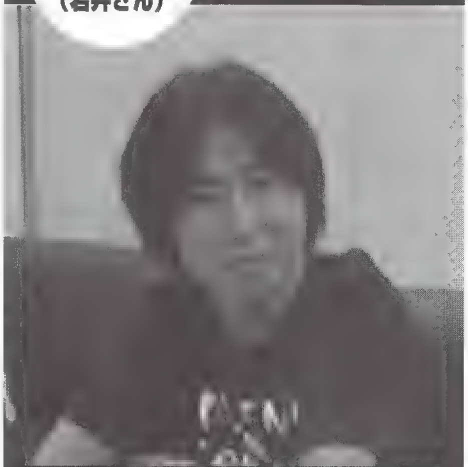
山崎　セイヴァーはゲーム的にも楽しいと思いますので、ゲームセンターにあったら対戦をしてください。

京谷　背景とか作っている人はみんな楽しんで作ったので、細かいところも見てやってください。

岩井　CD買ってください。(笑) 例によって２枚組なので満足してもらえると思います。僕の担当した作品は、よく2枚組になりますねぇ。(笑)

プロフィール：　アーケード作曲担当。「ヴァンパイア」シリーズ、「ウォーザード」、「パワードギア」ほか多数。
ヴァンパイアセイヴァーでのお仕事：
56曲の作曲と調整。グルーミーパペットショーのゲーム調整

ANARCHY TAKAPON
(岩井さん)



BGM担当の方。バレッタの勝利の歌（編集部内仮称）のロングヴァージョンとか、CDに入れていただけないかな、と思う今日この頃。

北村　ゲームセンターの店員さんにたのんでボリュームを大きくしてもらってください。(笑)

ゲーメスト　ありがとうございました。

船水　僕はいいんですか？

ゲーメスト　あ、すみません、お願いします。(笑)

船水　この場を借りてちょっと言っておきたいことがあるのですけど、最近開発者の名をかたってですね、パソコン通信上で酷いことを言う人が多いんですよ。この間もちょっと問題になっていて…「俺はセイヴァーの開発者だ」みたいなことを、ほのめかしつつ色々なことを言っていて、それに対して他の人が「もうセイヴァーなんて絶対やらん！」と書いてしまって、そういうことは絶対にやめてください。カプコンがそういうことを書くことはありません。

ゲーメスト　それは悪質ですね。

船水　別にクソゲーとか書くんだったらいいんですけど（笑)、それは個人の考えだから。プレイヤー同士で迷惑をかけるのはやめてほしいですね。

ゲーメスト　そうですね、それでは今日はありがとうございました。

VAMPIRE SAVIOR



対CPU戦略

対CPU攻略 ▶対CPU戦 各種基礎知識

VERSUS CHARACTERS

構成：明大前孟獲＆
しばりーヒルズ青春白書

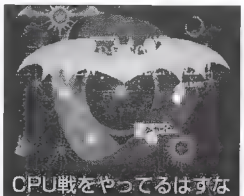
前作「ヴァンパイア ハンター」がそうであったように、今回のCPU戦も割とやさしめ。ただそれでも強いキャラクターはそれなりに強いし、ナメてかかるとうっかり負けることもしばしば…。
そんなことにならないためにも、最低限の対CPU戦用の知識は心得ておきたいもの。まずは、隠しキャラなどのこまい情報をフォローしていくとしよう。

ひとまず基本を押さえておこう

「ヴァンパイア セイヴァー」において、CPU戦での固定されたボスキャラクターというのは存在しない。使用キャラによって、最後に出てくる相手が決まるというもの。ようするに「ストZERO」シリーズと同様ということだ。

また、対CPU戦時の隠しフィーチャーに、特定の条件を満たすと「乱入キャラ」なるものが登場するというものもある（っつーか、これも「ストZERO」にあったけど）。

さらに、これらの乱入キャラの他にも「朧（おぼろ）ビシャモン」なるCPU戦専用の隠しキャラも、条件次第で出現するのだ。


CPU戦をやってるはずなのに、突然乱入画面が…。

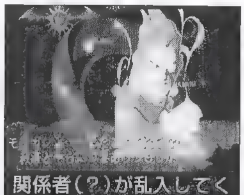
乱入キャラクター出現条件

では、早速CPU戦における各種条件について解説していこう。

まずは乱入キャラの出現条件だが…。

●ワンコイン、ノーコンティニュー、コンプリート勝ちをし続ける。
●EX必殺技またはダークフォースでのフィニッシュを3回（混ざっても可）以上、5ラウンド以内に決める。

というものだ。以上の条件を満たすと、その次のラウンドで乱入画面になる。そのとき、キャラアップ画面でちょっとしたセリフのやりとりがあるぞ。


関係者（？）が乱入してくる場合も。

乱入キャラに勝ったあとは、通常通りのCPU戦に戻る。実質的に、乱入キャラが登場したときは闘う回数がいつもより多くなるということだ。

ここで注意点がひとつある。出現条件の「コンプリート勝ち」だが、これは1本も落とさずに勝つこと。ちゃんと画面に英語で表示されるけどね。

朧ビシャモン出現条件

乱入キャラや他の隠しキャラと違って、プレイヤーキャラとしての選択は不可能な「朧（おぼろ）ビシャモン」。

キャラによって出現条件を満たす難易度が違い、あるいはなんとなくプレイしていて出てきたことがある人もいるかもしれない。その条件は以下の通りだ。

●表A：対CPU戦乱入キャラクターとラスボス

自分のキャラクター	乱入キャラクター	ボスキャラクター
デミトリ	ビシャモン	モリガン
ガロン	バレッタ	ダークガロン
ザベル	レイレイ	ジェダ
ビクトル	リリス	ジェダ
モリガン	デミトリ	リリス
アナカリス	キュービィ	ジェダ
フェリシア	モリガン	リリス
ビシャモン	ビクトル	ジェダ
オルバス	フェリシア	ジェダ
サスカッチ	オルバス	ジェダ
レイレイ	ザベル	ジェダ
ジェダ	ジェダ	デミトリ
リリス	ジェダ	モリガン
キュービィ	アナカリス	ジェダ
バレッタ	ガロン	ザベル

隠しキャラクター使用方法

「シャドウ」使用方法

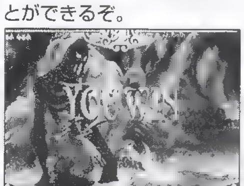
耳慣れない名前の隠しキャラクター「シャドウ」。

シャドウを選んだ場合、倒した対戦相手の体を乗っ取り、次は乗っ取った（前の試合で倒した）キャラクターで闘うことになる。

その使用方法は…。

●キャラクターセレクト画面で「？」にカーソルを合わせて、スタートボタンを5回押してから決定。
●使用したいキャラに合わせ、スタートボタンを3回押してから上のコマンドを入力すると、1人目のキャラを選べる。

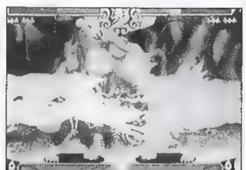
これでシャドウを使うことができるぞ。


上級者向けキャラっすね。

「ダークガロン」使用方法

表Aにもあるように、ガロンのCPU戦でボスキャラとして登場する「ダークガロン」。使い方は簡単。

●スタートボタンを押したままガロンを選択（P×3で1Pカラー、K×3で2Pカラー）。


大幅な変化はないっすね。

これで晴れて「ダークガロン」が使えるわけだ。

普通のガロンとの違いはというと、ドラゴンキャノンが前作のグラフィックなのと勝ちポーズが違うくらい。あ、色も違うか…。

好みで使って下され。

●表B:朧ビシャモン 出現規定EX技

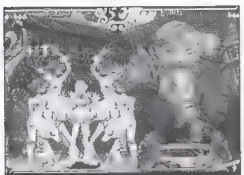
キャラクター	規定EX必殺技
デミトリ	ミッドナイトプレジャー
ガロン	モーメントスライス
ザベル	ヘルダンク
ビクトル	ゲルデンハイム3
モリガン	ダークネスイリュージョン
アナカリス	ファラオサルベージ(orデコレーション)
フェリシア	プリーズヘルプミー
ビシャモン	とが首さらし
オルバス	アクアスプレッド
サスカッチ	ビッグスレッジ
レイレイ	中華弾
ジェダ	プロヴァ＝ディ＝セルヴォ
リリス	グルーミーパペットショウ
キュービィ	＋B
バレッタ	ビューティフルメモリー

●表C:対CPU戦　各キャラクターの地元ステージ一覧

CPUキャラクター	ステージ
デミトリ	おもに、旧デミトリステージ
ガロン	おもに、地下鉄
ザベル	おもに、拷問
ビクトル	おもに、戦時中、拷問
モリガン	おもに、旧モリガンステージ
アナカリス	砂漠のみ
フェリシア	おもに、ビル
ビシャモン	おもに、ヤマンバ
オルバス	おもに、熱帯雨林
サスカッチ	おもに、熱帯雨林、桃源郷
レイレイ	おもに、桃源郷
ジェダ	赤ん坊のみ
リリス	おもに、旧モリガン、地下鉄、ビル
キュービィ	おもに、熱帯雨林、桃源郷
バレッタ	おもに、地下鉄、戦時中

●ワンコイン、ノーコンティニュー。
●マニュアルモードでプレイ。
●ボスをふくめ、すべてにコンプリート勝ち。
●各キャラごとの規定EX必殺技で、2回以上フィニッシュする。

以上の条件を満たすことで、ラスボス後に専用の登場シーンとともに、朧ビシャモン戦が始まる。



王様の規定技は上級魔法。ムズくにー？

各キャラクターの規定EX必殺技については、表Bの朧ビシャモン出現条件を見てもらうとして、ここで問題なのはキャラによって違う規定EX必殺技の決めやすさ。

連続技に組み込めるキャラは比較的楽に朧ビシャモンまでたどり着けるが、中にはレイレイの中華弾のように「運まかせ」っぽいものもある。ま、朧ビシャモンを倒すと専用デモが見れるので頑張ろう！

選択可能な隠しキャラも

今まで紹介した他に、使用可能な隠しキャラとして「ダークガロン（ガロンのCPU戦ボス）」と「シャドウ」が存在する。使い方は前頁の右下囲みの通り。

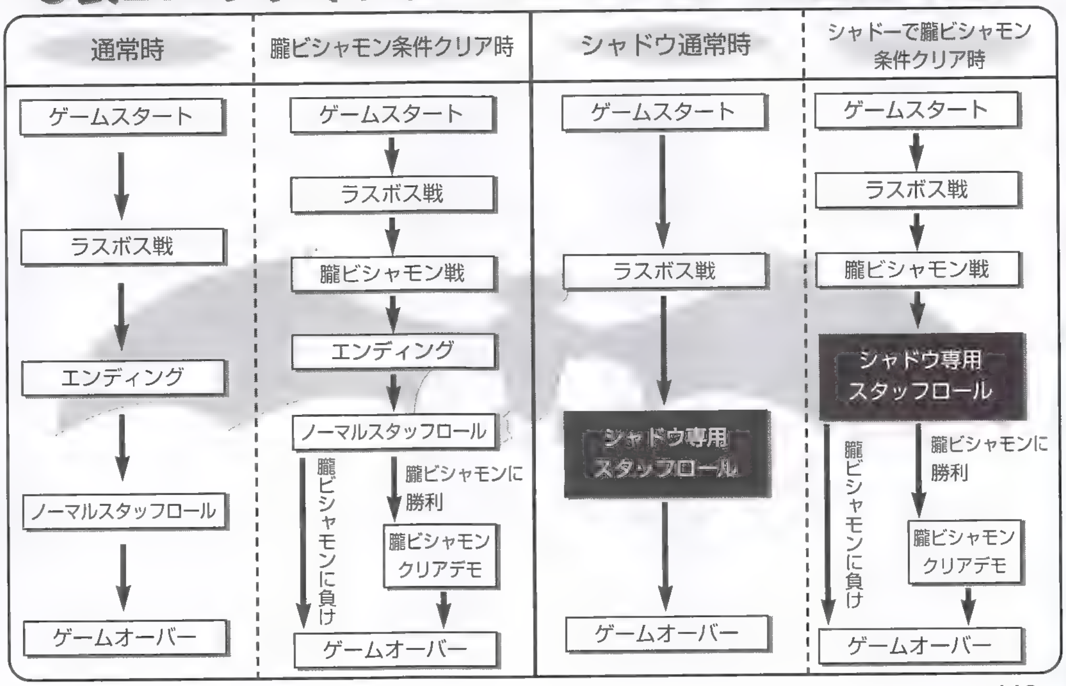
性能的に変化のない「ダークガロン」はこれといって特筆すべき点がないと思われるが、問題は「シャドウ」。倒した相手に乗り移って闘わなければならないので、対戦にせよ対CPU戦にせよ、生き残るには全てのキャラをまんべんなく使いこなせなければならない。まさにエキスパート向けのキャラといえよう。

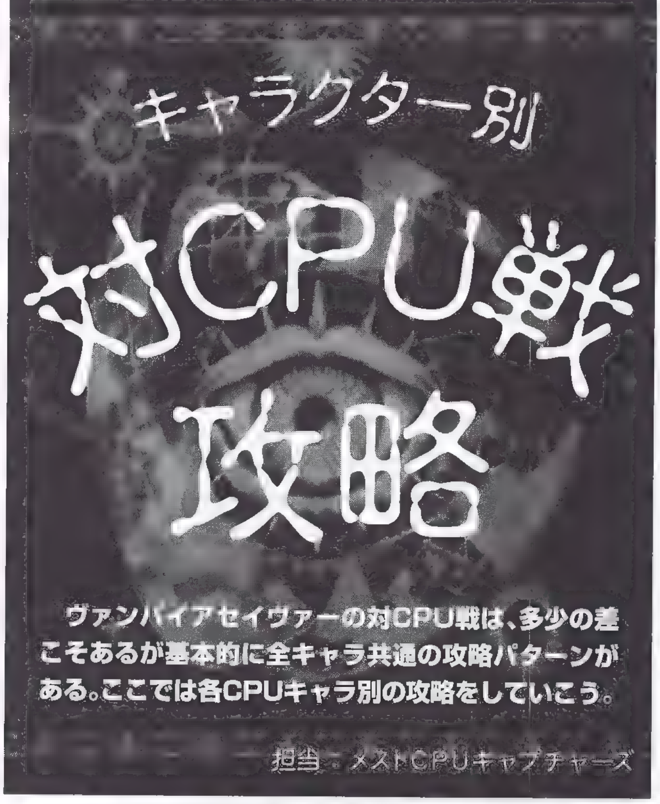


後ろの黒いのがシャドウ。このままでも強そう…。

下のチャートを見れば分かると思うが、「シャドウ」使用時にも専用スタッフロールなるものが存在する。一度くらいは見ておきたいね。しかも、次のページから始まる対CPU戦攻略を読めば、初心者の方でもエンディングがおがめる…って、わざとらしいでしょ。

●表D:エンディング・スタッフロール変化の流れ





キャラクター別 対CPU戦攻略

ヴァンパイアセイヴァーの対CPU戦は、多少の差こそあるが基本的に全キャラ共通の攻略パターンがある。ここでは各CPUキャラ別の攻略をしていこう。

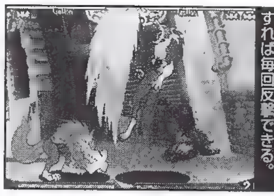
担当：メストCPUキャプチャーズ

CPU戦攻略 対ガロン
vs CPU GALLON

跳び込み後の裏落ちに注意

CPUガロン戦で一番気をつけなければならないのが、跳び込みが空振りして裏側に落ちるケース。このあとガロンは必ずといっていいほど着地クライムレイザーを出してくる。反応が遅いとこのクライムレイザーに引っかかってしまうので、落ち着いてガードしよう。このあとはガロンと密着になるので、落ちてくるガロンにチェーンを叩き込もう。

ちょっとやっかいに見えるのがビーストキャノンの存在だろう。しかしこの技は、ガード出来ればほぼ確実に、硬直の隙に反撃が入る。これが出来れば対戦時に必ず役立つので、練習してマスターしよう。またES版は4回方向転換するので、計5回ガードしたら反撃と覚えておこう。


地上BCはちゃんと対応すれば毎回反撃できる。

このほか、CPUガロンは頻繁にクライムレイザーを出してくる。どうしても勝てないという人は、すこし待ちぎみに闘ってみるといい。


ガロン戦はクライムレイザーを待って反撃するのが基本だ

ときどきCPUがダッシュしてくることがあるが、なんとガロンのダッシュは一部の背の高いキャラ以外、しゃがんでいれば空振りしてしまう。唯一ダッシュ大Ⓟのみしゃがんでいると当たってしまうが、このときはくらい投げが間に合うぞ。

対空技のないキャラは、ガロンが跳び込んでくる間合いより少し詰めて待ち、跳び込んできたところをくぐって投げてしまおう(チェーンコンボでもOK)。

CPU戦攻略 対デミトリ
vs CPU DEMITRI

CPUデミトリもほかのCPUキャラの例にもれず、何人目に出てきたかで強さにかなり差がでる。また後半に出てきても、1回でもコンティニューするとガクンと弱くなる。

そういった訳で、CPUデミトリをその行動パターンから、2種類にタイプ分けして解説していこう。

楽勝！飛び道具タイプ

前半に出てくる弱いデミトリ。このモードのときは、デミトリは遠くの方からカオスフレアを連発してくるばかりで、あまり積極的に攻め込んではこない。この一見すると適当に感じられるカオスフレア連発にも、ある程度法則性があるので、そこにつけこんでいこう。

デミトリ戦が始まったら、まず後ろに下がって画面端までいこう。壁を背にすれば、バットスピンで背後に回られることがないので落ち着いて対処できるようになる。そして、CPUデミトリが少し離れた場所からカオスフレアを地上で2連発してくるのをじっと待とう。このあとはほとんどの場合、次に前ジャンプ空中カオスフレアを出してきて、続いてバットスピンで突っ込んでくる。


地上でカオスフレアを2発撃ち、


次に空中カオスフレア。ということは次は…


バットスピンだ。パターンを覚えてしまおう。

バットスピンをガードすればその後の隙に攻撃できる。

ただし着地するまでが意外に速いので、"着地を狙って"落ち着いて攻撃するよりは、多少早めにボタンを押すようにしよう。

この「カオスフレア2発→空中カオスフレア→バットスピン」を待って反撃していくだけで、勝率はかなりUPするはずだ。

カオスフレアやバットスピンのダメージは(削りによる白ダメージだから)完全回復するので、体力的な問題はなにもない。

ダッシュが来たらバックジャンプ!!

後半に出てくるCPUデミトリは、跳び込みからのチェーンコンボとダッシュからのデモンクレイドルで、鬼のように攻め込んでくる。ここまで攻められると、強力な対空技のあるキャラを使っていても対応していくのは困難だろう。

そこで画面端で待ち、跳び込み、ダッシュのどちらがきてもガードを固め、ダッシュ→デモンクレイドルをガードしたときのみ反撃していこう。跳び込みからのチェーンに対してガードキャンセルの練習をするのは構わないぞ。

ただしデミトリのゲージが溜まっているときは、跳び込み、ダッシュのどちらが来てもバックジャンプしよう。地上でガードしていると、小技から、またダッシュから直接ミッドナイトブリスがくるからだ。

バックジャンプ後は、跳び込みに対しては空中ガード→反撃で、ダッシュに対してはブリスかデモンクレイドルかを確認してからジャンプ攻撃で反撃していこう。


ゲージがあるときにダッシュされたら…


急いでバックジャンプ。ブリス回避成功。反撃だ。

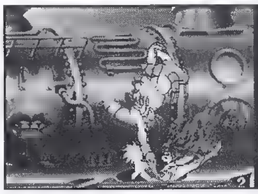
CPU戦攻略 対 ザベル

vs CPU ZABEL

ジャンプ汚いって！

もともとジャンプ性能のいいザベルだけに、CPU反応でピョンピョン跳ばれると非常にやっかいだ。地上で固めようとするのはやめたほうがいいだろう。

しかし、だからといって隙ができるまで待つのも危険。CPUザベルはよくコマンド投げを狙ってくるうえに、これがまたいい減りを見せてくれる。投げを回避しようと小技を出すと、今度はデスボルテージや大パンチを絡めた痛いチェーン。たまにデスハリケーンをガードして反撃できるときもあるが、危険度を考えると割に合わない。

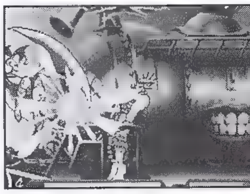


これだけはくらってはいけない。

結局、ジャンプの高いキャラはパンチ系の技で跳び込みまくったほうがかえって安全だったりする。

CPUザベルはしゃがみ大パンチを対空に使ってこないので、空中投げの保険をかけつつチェーンが入るのを気長に待とう。

ジャンプがあまり高くないキャラは、画面端でレバーを後ろ斜め上に入れっぱなしにして横に長い技を出していれば、ザベルのほうから突っ込んできて食らってくれる。1回あたりに与えるダメージが少ないので、1本取られてしまうこともあるが、はじめから徹底していれば負けることはないだろう。



大パンチに勝てる技なら合格。

CPU戦攻略 対 ビクトル

vs CPU VICTOR

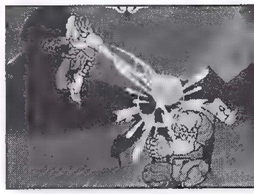
対CPUビクトル戦は、遠距離戦か中距離戦かで変わってくる。近づかれた場合には投げ技を使ってくるのでかなり危ないが、バックジャンプして空中ガード後に反撃するという、ヴァンパイアセイヴァーのセオリーにのっとって対処していけば打開できるはずだ。

中距離戦・垂直ジャンプ攻撃でバリアを張れ！

もっとも多い状況が、この中距離戦だろう。中距離といってもきちんと範囲指定がしてあるわけではないので、近すぎず、フィールドの端〜端ほどには離れていないという、わりと広域を意味している。

この間合いでやることは一つ。垂直ジャンプして斜め下方向に強い（長い）技を出す。できれば空中チェーンにして2段、3段にしておくと安心かつ強力だ。そしてこれを繰り返すだけ。

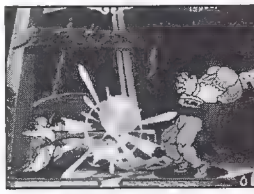
するとCPUビクトルはこちらのジャンプに反応して、対空技として跳び膝蹴りのギガバーンを出そうとしてくる。これを潰すのだ。



ジャンプ攻撃を繰り返す。CPU戦の基本だ。

逆にギガバーンに落とされてしまう場合は、ボタンを押すのが遅いか、技選択が良くないか、距離が近いかのどれかだろう。バックジャンプして距離をとるなどして、やり直すといい。

端〜端くらい離れているときは、気軽に飛び道具を連発していてもいい。アナカリスなら立ち大Ⓟ連打で前進するだけで楽勝だ。



こういった技を連発していてもいい。

CPU戦攻略 対 モリガン

vs CPU MORRIGAN

注意点

CPUモリガンには待って技のスキに反撃、というのがあまり有効ではない。それはモリガンのダッシュからの2択、つまりダッシュ攻撃を出すか着地で下段チェーンコンボか、という攻撃が結構見切りづらいからだ。一応ダッシュ攻撃がこないときはすぐに投げ、というのが可能だが、あまりにも分が悪い。

遠目でソウルフィスト→ダッシュ攻撃orジャンプ攻撃、もしくはケズリでフィニッシングシャワーという普通の行動パターンにハマってしまうと厄介なのである。

攻めよう

そこで、CPUモリガン戦はひたすらに攻めるのが唯一の勝ちパターンである。下手にガードを固めるよりも安全なのだ。

攻めると言っても各キャラごとに対戦攻略にあるとおりの攻めをしろ、というのではなく、全キャラ共通で「空中ガードしつつ跳び込む」というパターンが有効である。

モリガンはソウルフィストを空中、地上問わずに撃ってくることもあり、ジャンプから攻めると結構くらってくれる。引きつけてからのジャンプ攻撃が重要だ。



空中ガードしつつ跳び込んで、チェーンを狙おう。

ジャンプ攻撃からはもちろんチェーンコンボにつなげていく。

このときにジャンプ攻撃がガードされていたら地上のチェーンはなるべく早めに止めておこう。一応ガードキャンセルが怖いからだ。

基本的にはこの跳び込み戦法しか有効な方法がない。くれぐれも少しヤバそうだからといって待たないように。CPUの思うツボにハマってしまうぞ。

CPU戦攻略 対 アナカリス

vs CPU ANAKARIS

跳んでばっかりでこっちが跳ぶとしゃがみ大Ⓟで落としてくるCPUアナカリス。一見やりにくい相手に見えるが、少し強引に攻めてみるといい結果が出やすい。

遠距離は注意

遠距離でアナカリスが地上にいるときは、こちらはむやみにジャンプしないほうがいい。コブラブローがくる可能性が高いからだ。

逆にこちらが待っていてもコブラブローを出してくるときがあるので、そのときはきっちり反撃しておこう。

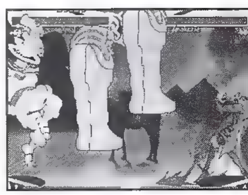
遠距離ではこれ以外にジャンプしてきて王家の裁き、ジャンプ大Ⓚを使ってくることもある。王家の裁きに対してはすぐに反応してジャンプ攻撃、ジャンプ大Ⓚはガードしてアナカリスの着地を投げる、というのが有効だ。

ジャンプ防止技を混ぜろ

近距離でラッシュをかけて倒すのが最も楽なパターン。各キャラの対戦での動きをそのまま行えばいい。ここで注意するのが、ラッシュの中にジャンプ防止用の技を混ぜていくことだ。チェーンをやめて単発で出すとよくくらってくれるぞ。この防止技も各キャラの対戦攻略の中で書かれているもので十分対応できる。

また、こちらのジャンプをしゃがみ大Ⓟで落としてきたときは、すぐにチェーンを狙ってみよう。結構ヒットするぞ。

最後の狙い目は遠距離で棺の舞（ES版）を出してきたときだ。キャラ限定だが、端から端まで届く攻撃なら反撃可能だ。この場合アナカリスは地上判定なので、ヘルダンク等の投げ技を入れることも可能だ。



棺の舞（ES版）は地上判定だ。

CPU戦攻略 対フェリシア

vs CPU FELICIA

キャラによってはややキツイかもしれないフェリシア。ジャンプが鋭いのがその理由だ。無理に返そうとしないほうがいいだろう。では狙い目と注意点を見ていこう。

ローリングを狙え！

CPUフェリシアはこちらがガードしているところによくローリングバックラーやダンシングフラッシュを出してくる。

この2つの技は両方とも、ガードしてしまえば反撃でチェーンコンボを入れることができるのだ。

注意したいのは、ローリングバックラーで追加入力をしてフェリシアが空高く昇ってしまうことがあるということ。反撃のタイミングがかなり遅くなるのだ。とはいうものの、どちらにしても余裕で反撃可能なので見逃さないようにしよう。

基本的なダメージ源は全てダンシングフラッシュなので、運が悪いとあまりこの攻撃がこないで苦戦することもあるかもしれないが、これだけで絶対に勝てるはずだ。



転がってきたらチェーンのチャンス!!

ジャンプに注意

フェリシアのジャンプ攻撃で、中Ⓟは2段技であり、CPUはこの中Ⓟと大Ⓟで跳び込みを仕掛けてくる。注意したいのが中Ⓟで、2段目をしゃがんでしまうこと。そこからチェーンコンボを叩き込まれてしまうのだ。フェリシアがきちんと着地するまで立ちガードしていれば中Ⓟ・大Ⓟどちらできても怖くないぞ。

もう一つ注意したいのはキャットスパイク。この技のあとに反撃しようとすると、2分の1くらいの確率でダンシングフラッシュがくるのだ。よって、キャットスパイク後はおとなしくしているようにすること。

CPU戦攻略 対オルバス

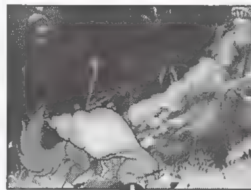
vs CPU AULBATH

ダッシュ大Ⓟにガードキャンセルをかけろ!!

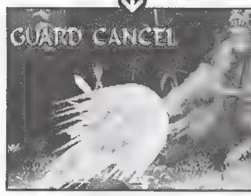
CPUオルバス戦に苦戦している人は慣れるまで待ちつつ、対応型で闘おう。跳び込んでいるだけではソニックウェーブ(音波)や、ポイズンブレス(毒)で落とされてしまうぞ。

CPUオルバス攻略のポイントは、ダッシュ大Ⓟにガードキャンセルをかけること。この技は立ちとしゃがみの両ガードが可能で、さらに多段ヒットする技だ。普段ガードキャンセルができないという人でも、このダッシュ大Ⓟなら、ガードしながらレバーを「↓↘→↘↓↘→↘↓↘→…」とガチャガチャ回しながらボタンを連打していれば、簡単にガードキャンセルをかけることができるぞ。

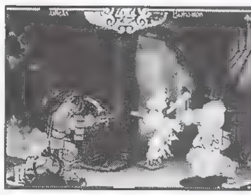
始めのほう(またはコンティニュー時)にオルバスが出てきたとき限定のパターンとして、ずっとしゃがみガードしていればジャンプ中Ⓚで跳び込んでくるというのがある。これはしゃがんでいれば当たらないので、落ちてきたところにコンボを入れよう。高次面に出てきた場合は、中Ⓚではなく大Ⓟで跳び込んでくる。これはしゃがみガードのままでは当たってしまうので注意。



この巻き貝が来たら、ガードしてレバーを回しながらボタン連打!!



すると簡単にガードキャンセルが成立。



遠距離で飛び道具を連射するのもかなり有効。

CPU戦攻略 対ビシャモン

vs CPU BISHAMON

ビシャモンと言えば、リーチが長くて隙の少ない小技や跳び込みからの連続技が脅威の的。CPUの操るビシャモンも、たまに「下小Ⓟ→下小Ⓚ→下中Ⓟ→下中Ⓚ→下大Ⓟ→立ち大Ⓚ空振り」などというコシャクなチェーンを使ってくる。

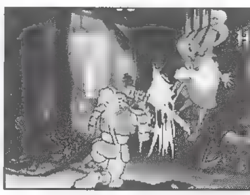
しかし、ことCPUビシャモンに限っては、それらはあまり恐ろしい攻撃ではない。どちらかといえば、あまり「らしくない」アルゴリズムになっている。

しかし、らしくないからといってナメてかかると、CPUビシャモンならではの痛いトラップにかかってしまうぞ。

一発に注意！

CPUビシャモンの特徴と言えば、とにかく「絡め魂が好き」ということに尽きる。それなりに硬直が大きい技のはずなのだが、なぜか超連射されているような気がするほど間髪入れずに出してくるのだ。

しかし、これに付き合って対処を間違えると大変なことになる。最初の内はくらっても何もしないので「なあんだ」で済むが、体力が減ってくるとほぼ確実に引き戻しからのES鬼炎斬がくる。4回も食らうと軽く1本取られてしまうので、まともに絡め魂をもらうのだけは避けたいところだ。



これがまた減るんですよ。

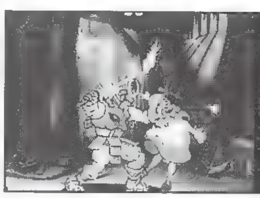
CPUビシャモンは基本的に遠距離で絡め魂を連発しているだけなので、こちらの有効な対処方法もはっきりしている。つまり跳び込むか、こちらも飛び道具を撃つか、だ。やってはいけないのが、1回ガードした後に地上ダッシュなどで突っ込むこと。技を出そうとしたところに次の絡め魂を最速で決められてしまうことが多い。

やっぱり跳ぶしかないのか…

ガムシャラに跳び込むのは、実は非常に有効なパターン。特に絡め魂を撃った瞬間にうまく跳び込めれば、空中多段から最大ダメージのチェーンを叩き込むことができる。

ただ、見てから跳び込むのはほとんど不可能なので、あくまで「出してくれたらラッキー」という程度の心構えでいよう。

跳び込みがガードされた場合、CPUキャラのなかでもビシャモンは比較的ガードキャンセルを仕掛けてくることが多い。地上チェーンは出し切らず、すぐに空中ガードしながらバックジャンプして間合いを離そう。



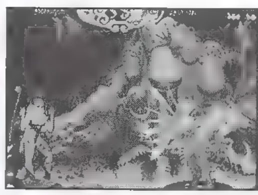
ただ、地上で何も出さないと投げが。小P・小K位は出しとこう。

中〜遠距離になればまた勝手に絡め魂を出してくるので、改めて跳び込み直せばいい。

魂ごときに負けるな！

飛び道具を撃つ場合、ES版やEX必殺技を使って、絡め魂ごと撃ち抜くようにする。

通常版でもたまにくらってくれることがあるが、絡め魂と相殺するだけで時間がかかってしまうことが多い。結局ゲージを溜めるには跳び込みで稼ぐしかないので、このパターンは「おまけ」程度に考えていてもいいだろう。



絡め魂の隙は小さいのだが、次に何かしようとしてくらってくれる。

飛び道具を撃つ際、バレッタの下ミサイルだけは絡め魂と相殺せずにすり抜けていく。先に当たれば通常版ミサイルでも勝てるが、絡め魂を先にもらってしまうと、CPUビシャモンの選択次第では演出中にミサイルが抜けてしまうことがある。バレッタは上ミサイルをメインに使ったほうが安全だ。

CPU戦攻略 対ジェダ
vs CPU JEDAH

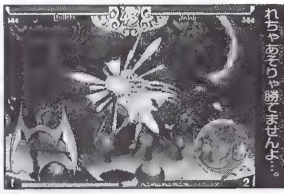
ジェダ使いの理想型か?

はっきり言って、CPUジェダはかなりの強敵だ。設定上最後のほうでしか出てこないというのもあって、その動きはときに生粋のジェダ使いすらも唸らせることがあるほど。

一応、対戦風にやるとかなりいい練習相手になるのだが、朧ビシャモンを狙っているときなどは非常にやっかいだ。

まず、ジェダの動きを分析してみよう。基本的には対戦のポイントに忠実で、バックジャンプからのディオ＝セーガや空中ダッシュでこちらを牽制しつつ、ダッシュ大キックからバックダッシュ中パンチや下段チェーン(下小Ⓚ→下中Ⓚ→下大Ⓚ)で翻弄してくる。

そして、CPUジェダのもっとも恐ろしいところが、ディオ＝セーガ後の恐ろしく的確な対応。コンピュータが操っているのだから当然と言えば当然なのだが、フィナーレ＝ロッソやネロ＝ファティカをほぼベストのタイミングで重ねてくる。しかも、これらの技はディオ＝セーガを出さなくても不意に使ってくることがあるのだ。


ガードかスカしか、一瞬で判断されちゃあそりゃ勝てませんよ…。

跳ぶ前に落とす!

とにかく、CPUジェダは放っておくと何をしでかすか分からないので、こちらも待たずに動き回ったほうが危険は少ない。ただしジェダはジャンプしていることが多いので、地上で左右に動いていてもダメ。ジャンプに対してはこちらもジャンプで対抗しよう。

試合開始直後に跳び込み、ジェダがジャンプした瞬間を狙ってこちらも昇り気味で技を出す。空中ガードされることはめったにないので、ジェダはこちらと一緒に地上へ引きずり降ろされるはず。


空中は投げも兼ねてパンチ系で跳び込もう。

そうしたらまたジャンプして技を出してしまおう。再びジェダが跳ぼうとすればヒットするし、地上にいたとしてもジェダは背が高いので攻撃が当たる。

もしもジェダが地上で技を食らった場合は、着地の瞬間に「通常投げ」を狙おう。

ジェダのコマンド投げは発生までが遅いので(それでもCPUはインチキくさいタイミングで仕掛けてくるが)、投げ合いになればほぼ一方的に勝てる。ジェダが通常投げできたときは負けやすいが、こちらは投げ受け身をとるのでダメージはほとんどない。逆に、こちらの投げに対してはほぼ受け身をとらないので、起き上がりにまた昇りジャンプを狙える。


跳ばれても通常技で落とせるようなボタンが使えればベター。

ほかのやり方として、こちらのスペシャルストックゲージがある程度溜まったら「砲台」になるという手もある。

例えば、バレッタならクールハンティングでジャンプした瞬間を狙えるし、サスカッチはESビッグタワーやビッグフリーザーでディオ＝セーガごと撃ち抜ける。ただし、ただの飛び道具(カオスフレアなど)ではESでもディオ＝セーガを貫通することはないので注意しよう。

CPUジェダ戦は、ディオ＝セーガを怖がらずに思い切って跳び込んでいくのがポイント。ESでなければ攻撃を当てた時点で消せるので、へたにガードしてガード不能やチェーンを出されるよりも安全なのだ。

CPU戦攻略 対サスカッチ
vs CPU SASQUATCH

ジャンプ攻撃を出しまくって暴れまわるCPUサスカッチは危険な存在。しかしちょっとした注意点を押さえていれば、あとは単純戦法で勝てるようになってしまう。単純な奴には単純戦法がちょうどいい。

地上からは近づくな!

CPUサスカッチと闘うときの大前提として、「地上で接近戦をしてはいけない」がある。

CPUサスカッチは常に攻撃を出していて、近づくだけで危険。チェーンコンボをしっかり入れてくるCPUキャラの一人でもあり、しゃがみガード不能のダッシュ攻撃も頻繁に使ってくる。

そういうわけなので、こちらから技を出すときは空中から。少し離れた状態(スタート時くらい)から下方向に強いジャンプ技で跳び込み、連続技ができるなら、なるべく遠くへ追い返せるようなコンボを入れよう。できなくても、すぐにバックジャンプから技を出して一端距離をあけ、すぐまた跳び込めばいい。


対空技を出されたら、跳び込む位置をかえよう。

そのほかの注意点では、必殺技やジャンプ大Ⓟなどの連発モードになった場合、3発ワンセットで出してくることや、遠距離で立ち小Ⓟを連続で空振りしたら、つぎにビッグフリーザーがくることなどを覚えておけばいいだろう。

もし画面端に追い込まれてラッシュをかけられたら、投げと空中ガード後反撃を狙おう。


地上にいてはいけない。

CPU戦攻略 対レイレイ
vs CPU LEI-LEI

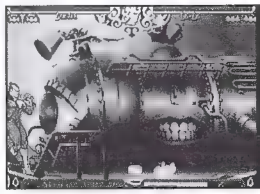
あんまりこれだ!!という強さは感じないが、要所要所でいい動きをしてくるCPUレイレイ。確実な狙い目はあまりないので、よく相手の動きを見つつ対処していこう。

安定空中ガード

CPUレイレイは暗器砲をよく使ってくるので、そのスキにつけ込めることが多い。まずは空中ガードをしつつ跳び込んでみよう。このときにCPUレイレイは大の暗器砲を使ってくることがあるが、結構引きつけてのジャンプ攻撃をくらってくれることも多い。チェーンコンボをきっちり入れれば3回に1回成功するだけでおつりがくるぞ。

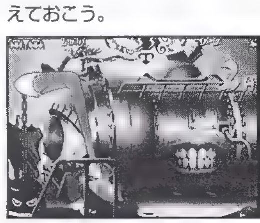
待ったらどう?

さてこちらが安定して勝とうと思ったら、やはり待ちが有効となる。狙い目はレイレイが遠目からダッシュをしてきたときだ。たいてい2回連続でダッシュしてくるので、2回目のダッシュの終わりを見計らってチェーンを入れよう。


2回連続のダッシュはチェーンのチャンスだ!!

もう一つの狙いがジャンプ大Ⓟの後である。この後にむりやりチェーンを入れることができる。

連続技で小→中→天雷破をやってくることもあるので注意しよう。しゃがみ中Ⓟが見えたら速攻で立ちガードに切りかえるクセをつけよう。また小→中ではなく、小→大→天雷破とくることもあるので、これも覚えておこう。


天雷破はくらうと痛いので、確実にガードしていきたい。

CPU戦攻略 対 リリス
vs CPU LILITH

待とう

対戦でもリリス使いが悩むところだが、リリスには中段技がないのだ。固まった相手を崩すには、めくりを狙うか投げるしかない。

勿論これはCPUとて同じこと。つまりこちらが固まっていればCPUに崩されるとしたらめくりか投げをくらうときだけだ。

ここで自分が端を背にしたらどうだろうか？これでめくられる心配はほとんどなくなる。あとは投げだけだ。

この投げについても問題はない。


まずは端で待ち、リリスの攻撃手段をなくそう。

CPUリリスはあまり投げを使ってこないのだ。こうなるともう負けるわけがない。

チェーンをくらわしたれ

画面端で待ち、CPUリリスが出してくる技のスキにチェーンコンボを入れていこう。

●メリーターン

一番の狙い目はメリーターンだ。判定は強いがガードしてしまえばこちらのもの。

たいていメリーターン×2かメリーターン→シャイニングブレイドの連携でくるので、2回目のメリーターンかシャイニングブレイドにチェーンコンボを入れていこう。着地する前に攻撃する感覚で入れていくといいぞ。特にシャイニングブレイドに対しての反撃は対戦でも重要なので、このCPU戦で練習してきっちりマスターしておきたい。

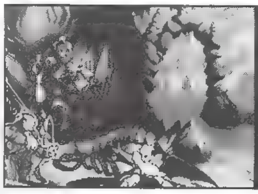

メリーターンのあとにチェーンを入れよう。


もしくはシャイニングブレイドのスキにチェーン。

●チェーンコンボ

CPUリリスはチェーンコンボでスライディング(下大Ⓚ)を使ってくることが多い。

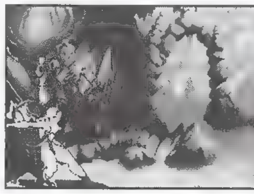
このスライディングはガードしてもスカっても余裕で反撃できるのだ。小攻撃スタートのチェーンコンボを入れよう。


リリスのスライディングはスキだらけだぞ。

●ダッシュ

後半のCPUリリスがやってくる行動で、ソウルフラッシュ→ダッシュ中Ⓟというものがある。

この行動を見たらチェーンコンボを入力しよう。CPUリリスはダッシュ中Ⓟのあとにもう一度ダッシュしてくるので、そこに見事にヒットするわけだ。


弾ーダッシュ中パンチのあとはチェーンを入力しておこう。

●ルミナスイリュージョン

ガードしたあとに、リーチの長い技を入れよう。

このように、CPUリリスに対しては待ってガードして反撃という戦法が非常に有効だ。

無理に攻めて自爆するのがありがちなので、最初は攻めてもいいが1本取られたらそこからは確実にガードしていったほうがいいだろう。特にシャイニングブレイドへの反撃だけは確実に覚えておきたい。

CPU戦攻略 対 キュービィ
vs CPU Q-BEE

ΔAには確実な反撃を!!

CPUのキュービィが出してくる技の中で、もっともパターン性の強いのがΔA(画面上方までバックジャンプし、高速に突進してくる技)。この技はしゃがみガードが不能なので、立ちガード後にそのキャラのもっとも長い技をΔAの跳ね返りの隙に合わせていこう。1回しか来ないときは大で来るが、小で来たときは続けて中、大と3発連続で来る。3発目を立ちガードしてから反撃していくといい。


このΔAは立ちガードで対応。そのあとキュービィは逆に跳ねるので…


技の隙にリーチの長い技を入れて反撃しよう。

キュービィに対しては、基本的に跳び込みからの連続技が狙える。ただし、跳び込み間合いは少し遠めからのほうがいい。判定の強いジャンプ攻撃を持っているならいいが、それ以外だとキュービィの立ち中Ⓚで落とされてしまうからだ。


キュービィに対しては、少し遠い間合いから跳び込むといい。

CPUキュービィ戦で絶対にやってはいけないのが、至近距離からの垂直と跳び込みジャンプ。この間合いのキュービィは、ジャンプに対する反応がメチャクチャ鋭い。跳び上がった瞬間に、C→R(モリガンのダークネスイリュージョンみたいな技)をくらってしまうぞ!!

CPU戦攻略 対 バレッタ
vs CPU BULLETA

頭巾のせいで上が見えてない!?

バレッタにはこれといった対空技がない。しかもCPUはこれといったキツい攻めをしてくるわけでもないので、はっきりいってかなり簡単に勝つことができる。

要するに、ただ何も考えずにジャンプからチェーンコンボを狙っているだけでもOKなのだ。CPUバレッタは地上で何かしようとして勝手にくらってくれる。

ガードされてガードキャンセルをかけられても、ただの移動技なので全然大したことはない。そのまま跳び込み続けよう。


バレッタの通常技は上に弱いものばかり。ガンガン跳び技が入るぞ。

逆に地上で待ち構えていると、バレッタの技には隙の小さいものが多いので少々やっかいだ。

あまりガードがちになると、アップルフォーユーをくらってしまうし、また画面端だと、しゃがみ中キック→レバー↘入れ大キックの痛い2段を頻繁に狙ってくる。


ガードしてるとリンゴをプレゼントされてしまう。

バレッタの射程になる前に小技で牽制すると、こちらに跳び込んでくるときがあるので、ここを対空技で迎撃していこう。



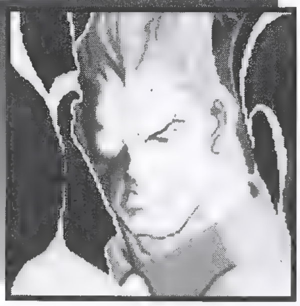
J大P→ダッシュ大Pを待ってGCの練習をしてもいいかもね。

VERSUS CPU Characters

VAMPIRE SAVIOR

対戦攻略





対戦攻略

Demitri デミトリ

ハンターからの変更点

あらゆる部分でマイナーチェンジを受けた闇の貴公子、デミトリ。まずはハンターからの変更点と、それによる影響について解説していこう。

●デモンクレイドルの変更

ハンターとセイヴァーにおけるデミトリの最大の相違点とは、デモンクレイドルの性能差にあるといっても過言ではない。

デモンクレイドルの性能差とは、空中ガードの可否のことである。ハンターでのデモンクレイドルは、根元の部分が空中ガード不可となっていたが、セイヴァーではすべての部分において空中ガードすることが可能となってしまった。しかもスペシャルストックゲージを使用したESデモンクレイドルまでもが、完全に空中ガードすることができるようになってしまったのだ。

この変更が戦術に与える影響としては以下のものが挙げられる。

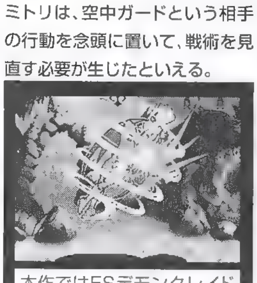
①対空攻撃の弱体化

空中ガードを用いた跳び込みに対しては、通常技を選択しなければならなくなった。

②ダッシュからの攻撃の弱体化

ハンターで有効だった、ダッシュESデモンクレイドルとガード不能技による2択攻撃が、どちらも空中ガードで回避されるようになった。

つまるところセイヴァーでのデミトリは、空中ガードという相手の行動を念頭に置いて、戦術を見直す必要が生じたといえる。



本作ではESデモンクレイドルですら空中ガードされる。

●カオスフレアの変更

セイヴァーでのカオスフレアは、ヒットするとコウモリが噛み付いて、相手の動きを封じ込めるように変更された。

これにより相手の硬化中にチェーンコンボなどによる追い打ちを狙えるようになり、戦術の幅が大きく広がった。古くからのデミトリ使いにはうれしい変更点といえるだろう。

●通常技の変更

セイヴァーではジャンプ小キックの攻撃判定が小さくなったことにより、跳び込み時に用いる空中チェーンコンボを変更しなくてはならなくなった。

また、ハンターにおいて相手を固める技として有効だった立ち小キックが、立ちガード可能技になり、また連打キャンセルもできなくなってしまった。



立ち小Ⓚが立ちガード可・連打不可となり、固めにくくなった。

●ミッドナイトブレジャーの変更

デミトリにとって攻撃の要であるEXガード不能技のミッドナイトブレジャー。セイヴァーではこの技のコマンドと必要ゲージ数が変更され、以前とは使い方を多少変える必要が出てきた。

以上がデミトリの主な変更点である。次はデミトリの戦術の基本的な方針について説明しよう。

相手に接近する手段

デミトリで勝利するために必要なのは、いかにして相手に接近するかということにある。オーソドックスな通常技によるチェーンコンボと、射程距離に限りがあるガード不能技の効果を最大限に生かすためには、できるだけ相手に接近しなければならない。そこでまずはデミトリの接近手段について説明していこう。

①ダウンを起点とした接近

相手に接近する第一の手段としては、相手をひとまず大足払いで転ばせてから、倒れているところに接近するといったことが挙げられる。

ただし大足払いは立ち状態でガードすることができるので、下段攻撃の中足払いを起点としたチェーンコンボを狙うことが実戦的といえる。

②ダッシュによる接近

ほんの一瞬だが無敵時間が存在するダッシュを利用することも、重要な接近手段のひとつ。無敵状態を利用するためには、中間距離からダッシュを繰り出すことがポイントといえよう。

③跳び込みによる接近

接近手段のメインとなるジャンプによる跳び込み。空中2段チェーンでおもむろに跳び込むことがポイントだ。

これらの3つの事柄がデミトリの主な接近手段である。次は②と③について、さらに深く掘り下げていくことにしよう。

ダッシュを起点とした戦術

デミトリにとって重要な、ダッシュによる攻撃。デミトリのダッシュはわずかながらも無敵時間が存在するので、相手の攻撃をスカしつつ攻撃するなどといったことが可能だ。

しかしダッシュ解除時には硬化時間が存在し、実際には相手の攻撃に潰されてしまうことも多いはず。そこで重要となってくるのが、ダッシュキャンセルである。

デミトリのダッシュは、必殺技各種とコマンド投げ、スタートボタンによる挑発でキャンセルすることができる。通常技ではキャンセルすることはできないので注意が必要だ。

これらを状況に応じて使い分けていくことが重要。さっそくその使い分けについて解説していこう。

●ジャンプする相手に対して

まずこちらのダッシュに対して、相手がバックジャンプした場合。セイヴァーでのデミトリの必殺技はすべて空中ガードすることができるため、こちらのダッシュにバックジャンプで対応されると決定打を放つことができない。

そこで、バックジャンプする相手には、ダッシュからキャンセルでカオスフレアを撃ち出して牽制するようにしよう。



ダッシュにバックジャンプで対応されたら、カオスフレアで牽制する。

●手を出してくる相手に対して

こちらのダッシュに対して相手が手を出してくると先読みした場合は、ダッシュキャンセルデモンクレイドルで対抗する。

もちろん読み間違えてガードされた場合は反撃されてしまうが、多少のリスクは覚悟のうえで繰り出すようにしよう。ちなみにESデモンクレイドルにすればハイリターンを望めるが、リスクも高くなるので注意すること。

●ガードに徹する相手に対して

ダッシュデモンクレイドルに的を絞ってガードに徹する相手には、ミッドナイトブレジャーなどのガード不能技で臨みたいところ。

しかしスペシャルストックゲージがまったくない状況では、当然ながらそれらを使用することはできない。そこでお薦めしたいのが、コマンド投げのネガティブストレーンだ。

このダッシュキャンセルコマンド投げのメリットは、コマンド失敗による空ジャンプが皆無ということ。「レバー1回転のコマンドは苦手だ」という人でも、簡単に入力することができるはずだ。ただし投げモーションに移行する直前に相手にジャンプされると、投げ失敗モーションが発生してしまうので注意すること。また打撃技連打にも弱いので過信は禁物だ。



ゲージがない場合はダッシュ→ガード不能技の代わりに…、



ダッシュキャンセルコマンド投げを狙おう。

跳び込みを起点とした攻撃

戦術としてはごくオーソドックスな、跳び込みを起点とした攻撃。ただしデミトリにとっては決して欠くことのできない重要な攻撃手段なので、きっちり押さえていこう。

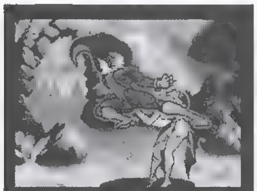
●跳び込みに用いる攻撃と空中チェーン

セイヴァーでのデミトリは、ジャンプ中キックを軸にした空中2段チェーンコンボで跳び込むことがセオリーといえる。このジャンプ中キックは攻撃判定の幅が広く、めくりを狙うことができるといったメリットをもっているからだ。

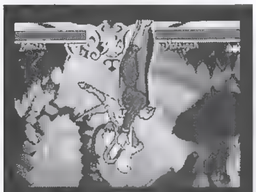
死を賭して戦う…やはり最高の娯楽だ

対戦攻略デミトリ

このジャンプ中キックを軸にした空中2段チェーンコンボの基本は、ジャンプ中パンチ→ジャンプ中キックにあるといえる。なぜならこの空中チェーンは、ジャンプした相手に対して自動的に空中投げに変化するといった特徴をもっているからだ。また相手の空中投げに投げられた場合も、この空中チェーンなら自動テックヒットが期待できるぞ。



跳び込みはJ中Ⓟ→J中Ⓚの空中チェーンが基本。



この空中チェーンなら自動で空中投げに変化することもある。

相手の攻撃のスキにタイミング良く跳び込むことができた場合は、ジャンプ中キック→ジャンプ大パンチが有効だ。こちらは前出のジャンプ中パンチ→ジャンプ中キックよりも威力が高く、地上技につなげやすいといったメリットをもっている。ただしこの空中チェーンは空中投げにめっぽう弱いので、使いどころを間違えないようにすること。

●相手の対空防御に対して

相手が対空攻撃を用意しているところに跳び込んだ場合は、とっさの判断でリスクをできるだけ軽減したい。

まず相手が対空攻撃を用意しているところに跳び込んだなら、空中ガードで対抗することが基本といえる。ただしザベルやレイレイといった強力な対空通常技を持っている相手には、大空中バットスピンで回避するといった選択も必要だ。

また跳び込みで相手の対空通常技を誘い、その対空攻撃を空中バットスピンでスカしつつ攻撃するといった戦法も有効。しかしバットスピンの打点が高いと、バウンドして反撃される恐れがあるので、この場合は着地のスキがないES空中バットスピンを使用すること。

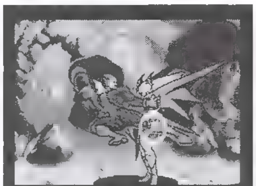
●跳び込みヒット時の攻撃

前出の空中チェーンコンボによる跳び込みがヒットした場合は、着地した後にすかさずチェーンコンボにつないでダメージを与えるようにする。このときのチェーンコンボは小足払い→小足払い→中足払い→大足払いがいいだろう。

またこのチェーンコンボからダウン攻撃を狙うことも可能だ。確定する相手はデミトリ・ビクトル・ビシャモン・QB・リリス・ザベル・サスカッチの7キャラである。

●跳び込みガード後のラッシュ

跳び込みがガードされた場合は、着地した後にすかさずラッシュをかける。ラッシュの大まかな流れとしては、着地した直後にミッドナイトプレジャーなどのガード不能技か、小足払いを起点とした攻撃を繰り出すといったことが挙げられる。



跳び込みがガードされた場合はガード不能か小足払いで攻める。

また、こちらの跳び込みをガードした後に、着地からのチェーンコンボを警戒してしゃがみガードに徹する相手には、着地した直後にガード不能技を繰り出そう。ミッドナイトプレジャーを狙う場合は、着地した瞬間にガード不能技が発生するように、ジャンプの下降中にコマンドを先行入力しておくこと。ちなみにゲージがない場合は投げで代用するわけだが、多少前進する必要があるので、コマンドが簡単なキック投げで安定してもいい。この後はレバガチャして攻撃力を上げるようにしよう。

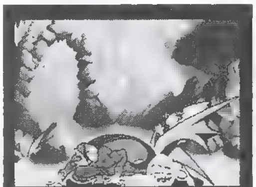
こちらの跳び込みをガードした後に、ガード不能技を警戒してバックジャンプで回避しようとする相手には、いったん小足払いを繰り出して相手の動きを固めるようしよう。ハンターでは相手に対する固め技として立ち小キックが有効だったが、セイヴァーでは立ちガード可能技となっているので、小足払いを起点とした攻撃が必要になった。小足払いを起点とした攻撃には、以下のバリエーションが挙げられる。

まず小足払いを繰り出してそれがヒットした場合は、そのまま小足払い→中足払い→大足払いのチェーンコンボに派生させる。しかし実際に小足払いがヒットしたことを確認してからチェーンコンボに派生させることは難しいので、決めうちで小足払い→小足払いまで繰り出して、そこで判断するようにしてもいいだろう。

また着地後に繰り出した小足払いがガードされた場合は、ガードキャンセルやアドヴァンシングガードによる反撃に注意しつつ、慎重に相手を固めていくようにしよう。相手を固める場合は小足払い→小足払いから、チェーンコンボにならないように中足払いを連携させて、そしてそこからキャンセルカオスフレアで牽制するといいだろう。

ただしこの中足払いキャンセルカオスフレアは、QBなどの背の低いキャラには下を潜られてしまう危険があるので注意すること。こういった相手にはチェーンコンボを大足払いまで出し切るか、中足払いを出したところでいったん攻撃の手を休めるといった選択も必要だ。

また中足払いにキャンセルをかける手段としては、小バットスピンも有効だ。相手に密着した状態から小足払い→小足払い→中足払いと連携させて（小足払い→中足払いはチェーンにしないこと）、中足払いからキャンセルで小バットスピンを繰り出すと、丁度相手の足元に当たるようにバットスピンが降下してくる。相手の足元にバットスピンを当てるとスキを作らずに着地することができるので、ここからさらにガード不能技や小足払いなどによる攻めを継続させることが可能だ。



中足払いの靴の部分をガードさせたら…、

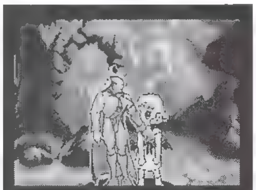


キャンセル小バットスピンで足元を強襲することができる。

小足払いからの連携としては、小足払いキャンセルミッドナイトブリスも有効だ。この連携は相手の小技連打を吸い込むことができるので、アドヴァンシングガードを狙ってくる相手に対して非常に有効だ。もちろん小足払い自体にガードキャンセルやアドヴァンシングガードをかけられてしまった場合は仕方ないが、小足払いからの連携のメインとして用いてもいいだろう。



小足払い（ガード）→ミッドナイトブリスなら…、



相手の通常技を吸い込むことができる。

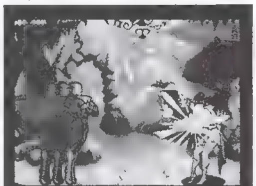
カオスフレアについて

カオスフレアは、おもに相手に対する牽制手段として使用していく。

●カオスフレアによる牽制

カオスフレアを単発で撃ち出して牽制する場合は、相手の跳び込みが届かない遠距離戦での使用がベターといえる。というのもハンターで有効だったカオスフレア→デモンクレイドルといった中距離戦用の連携が、セイヴァーでは空中ガードを利用した跳び込みに無効化されてしまうからだ。

あえて中距離戦でカオスフレアを使用するならば、バックジャンプからの空中カオスフレアをメインにしたほうがいいだろう。



カオスフレアをヒットさせたらダッシュで追いかけろ！

対戦攻略 デミトリ

●カオスフレアを起点とした攻撃

セイヴァーでのカオスフレアは、ヒットすると相手を硬直させることができるので、ダッシュからの攻撃やバットスピンによる追い打ちを狙うことができるようになった。ただし相手の対応次第ではES版でも回復することができるため、厳密には連続技とは言えないが、連携として狙う価値は十分にあるといえる。

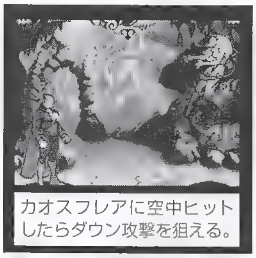
さて遠距離からカオスフレアを撃ち出した場合は、ダッシュで追いかけてチェーンコンボを重ねるといった連携が実戦的だ。

中間距離からはダッシュデモンクレイドルやESバットスピンによる追い打ちが狙えるが、あえて跳び込みに連携させて戦術の幅を広げるようにしてもいい。

相手に密着した状態で中足払いキャンセルESカオスフレアが決まったなら、そのまま小足払い→中足払い→大足払いによるチェーンコンボを狙うことができる。一応、回復すればガードされてしまうが、こういった相手にはガード不能技を重ねてやろう。

●カオスフレアの空中ヒット

カオスフレアが空中の相手にヒットした場合はダウンを奪うことができる。カオスフレアがヒットした状況によってダウン攻撃の成否が変化するが、跳び込んできた相手にカオスフレア(地上)がヒットした場合は、まず追い打ちできると思っていいだろう。



カオスフレアに空中ヒットしたらダウン攻撃を狙える。

対空攻撃の使い分け

セイヴァーではESデモンクレイドルですら空中ガードされてしまうため、対空攻撃の使い分けがディフェンス面における重要なポイントになった。ここでデミトリの対空攻撃の使い分け方について説明していこう。

●ジャンプ攻撃に対して

ジャンプ攻撃による跳び込みに対しては、デモンクレイドルが有効ということはいうまでもない。しっかり引き付けて出せば、間違いなく迎撃できるはず。またハンターほどではないが、バックダッシュデモンクレイドルといった、画面端における対空攻撃も有効だ。ただし空中ガードを多用する相手には注意すること。

●空中ガードに対して

空中ガードを多用する相手には、デモンクレイドルよりも通常技による迎撃を重視する。通常技による対空攻撃は遠距離立ち中キックが基本だ。

この技は上方向への攻撃判定が強力で、仮に相手がジャンプ攻撃を繰り出していたとしても、先端部分を当てるようにすれば迎撃できることが多いといったメリットがある。多少の慣れが必要だが、使いこなすことができれば強力な武器になることは間違いないだろう。ちなみにこの立ち中キックで相手を迎撃した場合に、すかさずダッシュを繰り出すと着地した相手に重なることができる。



遠距離立ち中キックはJ攻撃、空中ガードどちらにも有効。

また相手がデミトリの真上に位置している場合は、遠距離立ち中キックが発生しないので、近距離立ち大パンチを使用する。判定面では遠距離立ち中キックよりも劣るが、ジェダのイラ＝スピンタなどには非常に有効だ。

ジェダやモリガンなどに低空ダッシュでまとわりつかれた場合は、立ち小パンチが有効だ。対空技としてはあまりにもさりげないが、ぜひとも実戦投入してほしいところだ。

起き上がり攻め

デミトリの起き上がり攻めの基本は、ガード不能技や小足払いを起点にした連携攻撃を重ねることにある。起き上がり攻めを成立させるためには、相手の起き上がり方に対する先読みが必要だが、ここでは先読みが成功したことを前提に解説していこう。

●対前転起き上がり

相手の前転起き上がりに対しては、起き上がってくる場所で待ち構えて技を重ねることがポイントだ。

●対その場／後転起き上がり

相手が前転起き上がりを選択しないと思ったなら、すかさずダッシュで追いかけてガード不能技のコマンドを用意しておく。そしてそれぞれの起き上がりタイミングに合わせて、ガード不能技を重ねるようにしよう。ただしダッシュを用いると通常技を重ねることができないので、ゲージがない場合は起き上がる場所を予測して、あらかじめ移動しておくことが必要だ。

●画面端での起き上がり攻め

相手を画面端に追いつめた状態で起き上がり攻めをする場合は、ダウンしている相手に密着するといい。その場起き上がりに対してはそのまま技を重ね、前転起き上がりに対してはタイミング良くバックダッシュしてキャンセルガード不能技を重ねるか、バックジャンプ中キックを重ねるようにしよう。

また画面端限定のミッドナイトプレジャーを利用した自動起き上がり攻めというものもある。

これは相手から少し離れたところで待機して、相手が起き上がる直前にミッドナイトプレジャーのコマンドを入力するというもの。タイミング良くコマンドの最後の部分(中Ⓚ)を入力することができれば、ミッドナイトプレジャーに方向補正がかかり、起き上がった相手を追いかけてくれる。意外と実用的なのでぜひ試してほしい。



画面端から起き上がる相手にプレジャーを入力すると…、



タイミング次第で起き上がりをホーミングしてくれる。

ミッドナイトプレジャーについて

スペシャルストックゲージが2つ必要という厳しい入力条件が設けられてしまったが、ミッドナイトブリスよりも移動スピードが速いといった決定的なメリットをもっているため、その有効性は健在といえる。ここではこのミッドナイトプレジャーにスポットを当ててみよう。

●ミッドナイトプレジャーの特殊入力

ミッドナイトプレジャーのコマンドは"小Ⓟ・中Ⓟ・⬇・中Ⓚ・中Ⓚ"となっているが、実はしゃがみ状態から"小Ⓟ・中Ⓟ・↘・中Ⓚ・中Ⓚ"といった特殊入力で成立させることも可能。この特殊入力を用いれば、しゃがみ小パンチ→(しゃがみ中パンチ)→ミッドナイトプレジャーといった流れで攻撃を発生させることができるぞ。通常の入力で発生するデミトリの立ち小パンチには、しゃがんでいる相手にヒットしないといった欠点があるので(ビシャモンとビクトルはヒットする)、この特殊入力は絶対にマスターしてほしい。

●ミッドナイトプレジャー後の追い打ち

ミッドナイトプレジャーを決めた後は、ダウン攻撃を狙うことも可能だ。ダウン攻撃の入力タイミングはキャラクターごとに異なるが、オルバス以外のキャラクターには確定でヒットさせることができるぞ。



プレジャーヒット後、オルバス以外にはダウン攻撃が入る。

ダークフォースについて

デミトリのダークフォース、ダークサイドマスター。2匹のコウモリがオプションについて、デミトリが技を繰り出すたびに打撃攻撃するといったものである(カオスフレア・空中カオスフレア・ミッドナイトブリスは除く)。またコウモリの攻撃は、デミトリが繰り出した技の判定が発生する位置に飛んでいくといった性質を持っている。これらを踏まえたうえで、デミトリのダークフォースについて解説していこう。

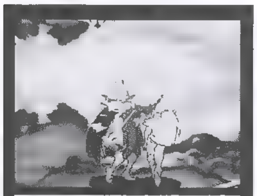
●不可思議な現象

ダークフォース中の通常技による攻撃は、基本的に「通常技＋コウモリ×2」といったパターンでヒットするようになっている

死を賭して戦う…
やはり最高の娯楽だ

対戦攻略 デミトリ

が、なぜか立ち小キックだけ4ヒットすることがある。しかもこの4ヒットはダークフォース1回につき1回だけ。その後は通常どおり3ヒットとなるのだ。しかしながらセイヴァーでの立ち小キックは立ちガードすることが可能なので、その実用性はほとんどないといえる。



ダークフォースの立ち小キック1発めはなぜか4ヒット。

●発動時のチェーン

ダークフォースを発動した場合はコウモリが余計な(?)攻撃を繰り出してくれるため、通常時のチェーンコンボを決めることができない。ダークフォース中に跳び込むならば、ジャンプ中キック→ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ→大足払いを狙おう。インパクトゲージ込みで半分近く減らせるぞ。

●ガードに対するフォロー

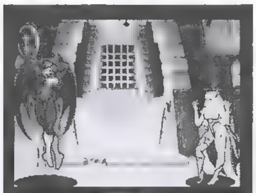
ダークフォースを発動した途端に相手にガードを固められるといかんともし難い。こういった場合は無理に打撃技で崩すよりも、ガードが固まったところにガード不能技を繰り出すといったフォローで対抗しよう。結論からいうと、デミトリでダークフォースを使用する場合は、スペシャルストックゲージを残しておくことがセオリーということだ。

またダークフォースの無敵時間を生かした、セイヴァーにおける定番的な戦法も有効だ。相手の起き上がりにダークフォースを重ねてリバーサルをスカし、ガード不能技やコマンド投げのネイティブストレーンを狙っても面白いだろう。

デミトリにとってダークフォースとは必ずしも必要というものではないが、相手にプレッシャーを与える効果は十分にあるといえる。

ゲージについて

なにかにつけて必要となるスペシャルストックゲージ。特に2つのEXガード不能技が攻撃の要となるデミトリにとっては、"ゲージをタメる"という行動自体が重要なテクニックといえる。幸いデミトリにはデモンクレイドルというゲージ蓄積率の高い技があるので(空振り7回で1ゲージ)、スキを見つけてはデモンクレイドルでゲージを溜めるように心がけてほしい。



デモンクレイドルを7回出せばゲージが1本溜まる。タメろ！

小粋なバットスピン使用法

必殺技のバットスピンは、相手の足元に当てると着地のスキがなくなるといった特長をもっている。これをきっちり狙うことができれば、戦術の幅が広がることは想像に難しくないだろう。

しかし実際に互いが入り乱れる状況において、バットスピンを適切な距離で繰り出すことは正直難しいといえる。やはり跳び込みの項目で解説した、小足払い→小足払い→中足払いキャンセル小バットスピンのような連携パターンを作ることが現実的だ。そこで、わりとマニアックなバットスピンへの連携パターンをここで紹介しておこう。

まず跳び込んできた相手を引き付けて、小デモンクレイドルで迎撃する。そしてすぐさまダウン攻撃を決めて(キャラによっては決まらない)、ダウン攻撃の硬化の解除とともに小バットスピンを繰り出そう。ダウン攻撃をくらった相手がその場起き上がりを選択すれば、相手の足元にバットスピンが重なるぞ。

ただしこの連携は、デモンクレイドルで迎撃したときの位置関係にその成否がかかっているので、そこまで有効というわけではない。知識として心にとどめておくだけでもいいだろう。

シンプルなれどパワーは十分！
～デミトリ連続技～

セイヴァーにおけるデミトリの連続技は、チェーンコンボが基本かつすべてといっても過言ではない。ここでは対戦で有効なチェーンコンボを紹介していこう。

●空中チェーン→小足払い→小足払い→中足払い→大足払い

対戦攻略で紹介した、基本中の基本とも言える、跳び込みからの6ヒットコンボ。下段攻撃の小足払いを起点としたチェーンコンボであるため、実用性が高い。

ちなみにデミトリの空中チェーンは、ジャンプ中パンチ→ジャンプ中キックが基本だが、威力の面でいえばジャンプ中キック→ジャンプ大パンチがベストだ。

●空中チェーン→しゃがみ中パンチ→中足払い→大足払い

威力とゲージ蓄積率を重視したコンボ。

●ジャンプ中キック(めくり可)→しゃがみ中足払い→しゃがみ大パンチ→大足払い

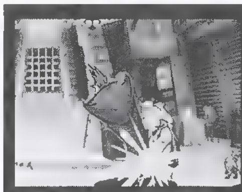
ジャンプ中キックを単体で当てた場合は、このチェーンコンボでダメージを与えることがベスト。ただし威力はジャンプ中キック→ジャンプ大パンチ→しゃがみ中パンチ→中足払い→大足払いに劣る。

●バットスピン→チェーン各種

バットスピン(最大3ヒット)を相手の足元にヒットさせた場合、そこからチェーンコンボにつなげることも可能。チェーンは跳び込みからと同じものでOKだ。

●ESバットスピン→チェーン各種

ESバットスピン(最大9ヒット)がヒットした場合は、無条件で各種チェーンコンボにつなげることができる。



ESバットスピンや空中チェーンがヒットしたら…、



しゃがみ中Ⓟ→中足払いにつないで…、



大足払いでフィニッシュ。基本かつ最重要コンボだ！

●(ダークフォース中に)空中チェーンorバットスピン→しゃがみ大パンチ→大足払い

ダークフォース中に有効なチェーンコンボ。ヒット位置や画面位置などによってヒット数が5〜7ヒットに変化する。

チェーン以外のコンボ

●ジャンプ中キック→立ち小パンチ→デモンクレイドル

ストリートファイターライクなコンボ。

●ジャンプ中キック(めくり)→ESデモンクレイドル

このコンボは正面からなら最大6ヒット、めくりなら7ヒットする(対リリス戦はヒット数が1ヒットづつ落ちる)。

●空中チェーン→ダッシュESデモンクレイドル

ハンターで有効なコンボだが、セイヴァーではダッシュESデモンクレイドルの攻撃判定は小さくなったため、計5ヒット程度と効果は低い。



空中チェーン→ダッシュデモンクレイドルは…、



ハンターのときほど有効ではない。

●空中チェーンorバットスピン→中足払い→キャンセルESカオスフレア(→チェーンコンボ各種)

画面端限定のコンボ。ただし相手にESカオスフレアを回復されると、チェーンコンボはつながらないので厳密にいえばコンボとはいえない(これはカオスフレアを起点とした追い打ちすべてにいえることである)。



対戦攻略

担当 N..O

Gallon ガロン

【第1部：技性能を把握する】

ジャンプだけに頼ることなかれ

ガロンはジャンプの軌道が高く、その動きも素速い。それも手伝い、ガロンを使っているとつい跳び込みからの攻撃に頼ってしまいがちだ。

だが、ガロンの強さの本質は、良く言われる「ジャンプが強い」にだけあるのではない。むしろ、強力な地上通常技を駆使した「地上戦の展開」があって、はじめてジャンプ攻撃が生きてくるのだと理解してもらいたい。

今回の対戦攻略は、これらの優れた性能を持った通常技で「地上戦」を展開する戦法をテーマに解説していくことにしよう。

地上通常技の性能を知る

まずはじめに、地上戦の要となる通常技をピックアップしよう。

●しゃがみ小P

さまざまな目的の起点となる技。リーチが長く、攻撃判定の発生までが速い。おまけに立ちガードできない下段攻撃なので、相手のガードを常にしゃがみに限定できるのも大きな魅力だ。使用頻度はAクラス。

●しゃがみ中P

ガロンの持つすべての技のなかでも、トップレベルの当たりの強さを持つのがこのしゃがみ中P。打ち負けるということがほとんどなく、困ったときにはこの技を出しておけば間違いはない。

地上戦で相手が技を出してくると思ったら、この技を合わせて潰していこう。



強力な攻撃判定を持った下中P。相手のジャンプしかかりを止めるのにも有効。

●しゃがみ大P

上体をそらしながら突き上げる技で、主に対空技として用いる。ただし、発生までがお世辞にも速いとはいえず、使用に際してはそれなりの反応が要求される。

また、相手の深い跳び込みには効果が薄い。それどころか、逆にこの技を出してしまったがために、相手のジャンプ攻撃にめくりヒットされてしまうこともある。

相手が跳び込みの頂点に達する時点でボタンを押せなかったときは、使わないほうがいい。

●しゃがみ中K

リーチが長いのが最大の特徴。この技は立ち、しゃがみの両ガードで対応されてしまうが、必殺技でキャンセルが可能だ。この技からキャンセルでクイックムーブか、ビーストキャノンに繋ぐのが定石。

●遠立ち中P

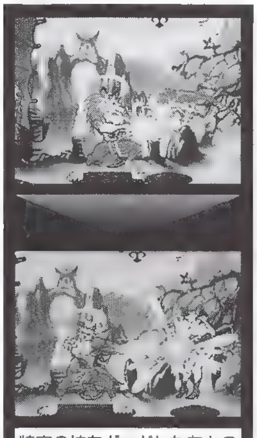
セイヴァーからの新技。当たりが強く、必殺技によるキャンセルが可能。

この技は超重要で、ここからキャンセルクイックムーブが地上戦の要となる。

●遠立ち大P

チェーンコンボの締めに用いる通常技。これもセイヴァーからの新技で、攻撃の判定が強力なので単発で出しても打ち負けしにくい。

また、この技は「返し技」としての側面も併せ持っている。ダークネス（ルミナス）イリュージョンやビューティフルメモリー、デモンクレイドルといった技をガードしたら迷わずこの技で反撃しよう。これらの技は、地上に落ちるのを待ってからでは反撃できなくなるぞ!!



特定の技をガードしたあとの返し技として、もっともその効果を発揮する遠立ち大P。

●遠立ち小K

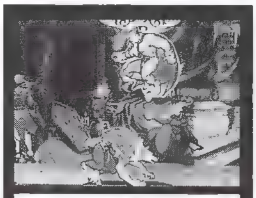
いわゆるローキックで、相手を画面端に押しやりたいときに連繋で使っていく。ハンターのときとは違い、立ちガード可能なので注意。レバーを前に入れたまま、タイミング良く出していこう。

●立ち中K

レバーを入れると、すこし前進しながら出る。この技とレバー前入れのものは技名が同じだが、攻撃判定が違う。チェーンでこれに繋ぐとここで止まってしまうし、レバーニュートラル時とは異なりキャンセルもかからない。間合いをちょっとだけ詰めたいときにはこの技が最適。

●近立ち大K

あまり知られていないようだが、対空性能が非常に高い。どんなに当たりの強い技で跳び込まれても、悪くとも相打ちは取れる。このゲームは終盤以外は相打ちOKなので、出せる間合いでは積極的に使っていきたい。実戦での使い方は、後ほどあらためて説明する。



相手が跳びこんできたら、その下を歩いてくぐり…



立ち大Kで落とす!!実は超対空能力高し。

通常技をサポートする必殺技

ガロンはこれらの恵まれた強力な通常技を持つ反面、必殺技は残念ながらどうしようもないほど弱いものばかりが揃っている。

しかし、だからといって必殺技を攻めの選択肢から除外してしまうのは問題だ。使えない必殺技でも、使いかたを考えれば実際の使用に耐えるようになる。ここでは、そういったクセの強い必殺技の効果的な使いかたを解説していこう。

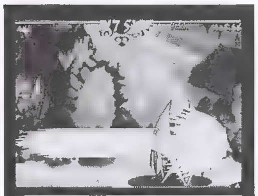
●ビーストキャノン

今回のビーストキャノンは、ガードされたときに相手をそのまま引きずってしまう。これが致命傷で、地上版のビーストキャノンは、ガードされた場合に相手の背後に着地すると、確定で投げ技による反撃を受けてしまう。

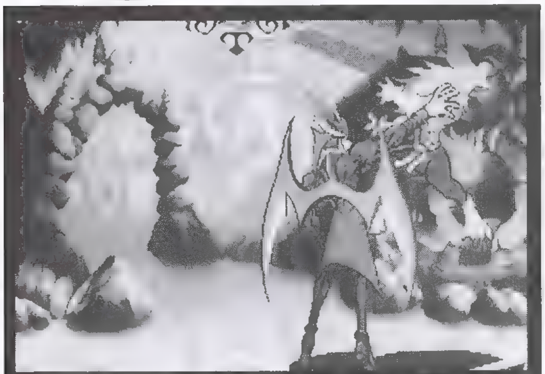
これを逆に見ると、反撃されないようするには、相手の正面に着地すればいいということになる。

素速く間合いを詰めて２択で勝負！！

対戦攻略 ガロン



地上ビーストキャノンは、相手の正面に着地できるような間合い（＝遠距離）から出すのが絶対条件。もしこのように裏側に行ってしまうと…



確定で投げによる反撃を受ける。投げ間合い外でも、チェーンコンボのえじきだ。

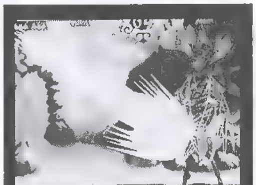
しかし実戦でビーストキャノンをガードされたあと、そのような状況を頻繁に作り出すことはできない。なぜなら、ガードされたときに相手の正面に着地するには、よほど遠くからビーストキャノンを出さなければならないからだ。

しかし、それも空中ビーストキャノンとなると、少し事情が違ってくる。この空中から斜めに突っ込む突進技は、角度的にガードされても相手の前面に着地できるのだ。セイヴァーでのビーストキャノンは、この空中版がメインと覚えておこう。

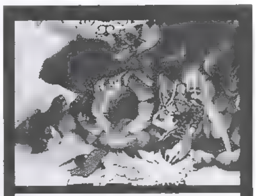
ただし、空中ビーストキャノンならまったくリスクがないというわけではない。ガードされたときは、相手の肩あたりより下の部分だというのが、反撃されないための条件だ。それよりも打点が高いと、ガードさせた後から着地までのあいだに相手が動けるようになってしまうので、反撃されてしまうぞ。

どうせガードさせるなら、その後も自分のほうが先に動けるような状態に持ち込みたいところだ。そのためにも、なるべく打点は低いほうがいい。

これらの条件をすべて満たして攻めに組み込めるのは、「バックジャンプからの空中ビーストキャノン」というのが結論だ。



ビーストキャノンを使うなら、空中版がメイン。このくらいの高さでガードさせれば、



その後はこちらのほうが先に動ける。ここから攻めを続行しよう。

●クライムレイザー

前２作では出掛かりに無敵時間が存在したので有効に使えたが、セイヴァーのものは無敵時間が一切なく、「空中ガード不能領域」もなくなってしまった。前作で無敵だった部分がただの隙なので、出際を潰されたり、地上の相手に投げられることもしばしば。

あえて使うとすれば、相手のジャンプをくぐって、振り向きと同時に出すという方法がおすすめだ。しかし空中ガードできることには変わりないので、信頼は置けない。

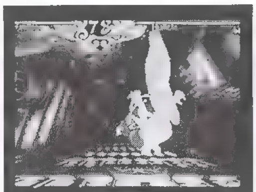
今回のクライムレイザーは、対アナカリス専用と考えたほうがよい。アナカリスが空中で浮遊モードに入ったら、大クライムレイザーが非常に有効だ。

●ワイルドサーキュラー

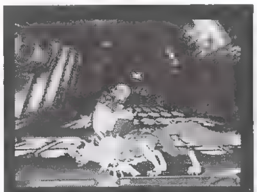
コマンド投げであるワイルドサーキュラーは、セイヴァーのガロンの必殺技でもっとも使える。基本投げよりも成立が１フレーム遅いが、コマンドが完成してから相手を掴むまでの間が完全無敵状態なのである。つまり、相手の攻撃に潰されることなく投げが成立しやすいので、基本投げを狙うならコマンド投げのほうがいいといえる。

コマンド投げのあとは一応追い打ちが出せるが、相手のほうが早く起き上がってしまうのでヒットしない。だが、このとき追い打ちは相手の裏側へ回れるので、ここから再度コマンド投げか下段チェーンなどで攻めることができる。

さらにセイヴァーでのガロンはクイックムーブのおかげで、コマンド投げの使用頻度が大きく上がっている。その辺の攻めかたは後ほど詳しく紹介しよう。



コマンド投げ後は急いで追い打ち。これ自体は空振りするが…



相手の裏に回れるので一種の起き攻め状態を作り出すことができる。

●ミリオンフリッカー

前作よりもやられの判定が極端に大きくなってしまったので、普段の攻防にはあまり使えない。しかし連続技用としてのミリオンフリッカーは高性能で、ＥＳ版で相手と至近距離から出せばとてつもない攻撃力が期待できる。



下小Ｐキャンセルでこの減り！ダークフォース時が狙いめだ。

●クイックムーブ

セイヴァーからの新技で、超ショートダッシュする移動技。この技の優れたところは、通常技にキャンセルをかけて出せるというところにある。

ここからの攻めがガロンの地上戦の要となる、重要な技だ。

ＥＸ必殺技は強力

必殺技系ではパッとしたものがないガロンだが、ＥＸ必殺技はなかなかの優れものだ。

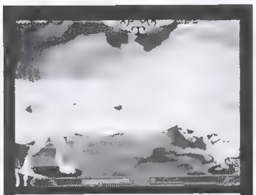
●ドラゴンキャノン

前作よりも硬直が長いので使いにくいが、バレッタ戦とアナカリス戦でその効果を最大に発揮できる。



この技はドラゴンが見えていさえすれば、その後にガロンがダメージを受けても消えない。これを狙って相打ちＯＫのヒットを狙おう。

まずバレッタには、クールハンティングをやり過ごした場合の返し技として使える。

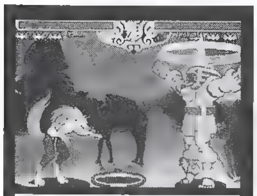


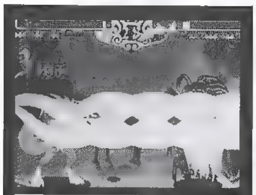
バレッタ戦では使いどころも多いドラゴンキャノン。彼女のダークフォースはこの技ひとつで無効化できてしまう。

ほかにはダークフォースのザ・キリングタイム中に出せば、逆にバレッタを押え込むことができる。

アナカリス戦では、こちらの前転起き上がりに奈落の穴を重ねてくる相手に有効。前転起きを多用しておいて、アナカリスが奈落の穴にくると思ったら、その場起きあがり

対戦攻略 ガロン


アナカリスが、こちらの前転起き上がりに奈落の穴を重ねてくるように仕向けて…


その場起き上がりで空かしてドラゴンキャノン。


しゃがんだままモーメントスライスのコマンドを入力すれば、自動的に「下小P→下中Pスーパーキャンセルモーメントスライス」になる。

をする。これで奈落の穴を避けることができるので、隙にドラゴンキャノンを叩き込もう。

●モーメントスライス

直接打撃のＥＸ技で、コマンドの性質上（ボタン順番押しタイプ）チェーンコンボをスーパーキャンセルして連続技に組み込むことができる。

コマンドを「しゃがんだままで小Ｐ→中Ｐ→レバー右下→小Ｋ→中Ｋ」と入力すれば、自動的に「下小Ｐ→下中Ｐキャンセルモーメントスライス」という連続技（３ヒット）になるのだ。威力も高くガードされても反撃を受けないので、気軽に狙っていこう。

【第２部：対戦におけるテクニック】

キャンセルクイックムーブから２択

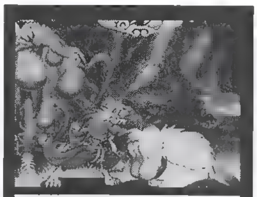
セイヴァーではガロンに「クイックムーブ」という移動系の新技が追加された。なんでもないような移動技に見えるかもしれないが、これがガロンの地上戦の中枢となる重要な技なのである。

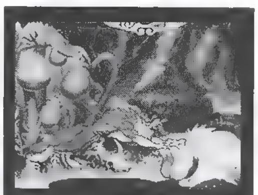
第１部でも解説したが、クイックムーブは通常技をキャンセルして出すことができる。クイックムーブはただやみくもに出していっても、相手の攻撃を受けてるだけで接近の手段にすらならないだろう。

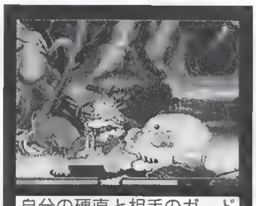
クイックムーブを有効に使うには、通常技のキャンセルとワンセットで考えよう。つまりクイックムーブを出すときは、常にキャンセルから出していくのだ。

このとき、キャンセルをかける通常技が重要となる。そして、クイックムーブを出すときは立ち中Ｐ、立ち中Ｋ、しゃがみ中Ｋのいずれかに限定するのが基本だ。実はこれらの技からキャンセルでクイックムーブを出せば、自分の硬直が切れるのと、相手のガード硬直が切れるのが同時だ。

ここからコマンド投げのワイルドサーキュラーと、下段からのチェーンコンボで２択をかけていこう。もしバックジャンプで逃げるような相手


立ち中Ｐにキャンセルをかけて…


クイックムーブに繋げる。すると…


自分の硬直と相手のガード硬直がまったく同時に解ける。ここからコマンド投げか、下段チェーンの２択に持ち込もう。

には、下中Ｐでジャンプ直後を叩き落とし、さらに相手を画面端に追い込んでいく。

相手にキャンセルクイックムーブがバレていなければ、小攻撃からキャンセルしていってもいいが、この場合は相手のほうが先に動けることに注意。奇襲的に使うのでなければ、クイックムーブの着地に相手の技をくらってしまうぞ。

ダッシュの重要性

あまり知られていないが、ガロンのダッシュ性能はセイヴァーから大幅に改善されている。ダッシュ中にレバーを後ろに引くことによって「ショートダッシュ」が可能となったのである。

ショートダッシュからは、技の組み立てによっては着地までにジャンプ攻撃を２回出すことができるようになっており、地上戦では必要不可欠なものとなっている。

その組み合わせは何通りか存在するが、なかでも有効なものを見てみよう。

●ダッシュ中Ｐ→小Ｋ

いちばん簡単なものでかつ実戦的なのがこれ。タイミング的にこの繋ぎが２ヒットになる時とならない時があるので、撹乱要素も強い。いつでも出せるようにしておこう。この空中２段自体は簡単だが、地上の攻撃まで連続で繋ぐのはもっとも難しい。

●ダッシュ中Ｐ→中Ｋ

中Ｐ→小Ｋよりも難易度は高い。しかし成功すれば、地上への繋ぎが中Ｐ→小Ｋよりも楽になる。

●ダッシュ中Ｐ→大Ｋ

これはかなり難易度の高い組み合わせ。そのぶん、地上への繋ぎがいちばん簡単。

これらは相手がしゃがみガードしていると、ダッシュ攻撃自体が空振りするという弱点が存在する。あくまで、こちらのダッシュを見たら立ちガードできるくらいのレベルの相手（中級者もしくはそれ以上）に対して有効なものである。

なぜこのような少しリスクのある攻めをするかというと、このダッシュ２段をガード（ヒット）させたあとは、ガロンが大幅に相手より先に動けるようになるからである。ジャンプ攻撃をガードさせたあとに生じる有利ささえ、このダッシュ２段後の圧倒的有利さにはかなわない。それほど、そのあとの優先権を握ることができるのだ。

後述する「ダークフォースからの攻め」の起点のひとつとなるので、かならずマスターしよう。


ダッシュ中Ｐのあとは、着地までのあいだにキック攻撃を出して「ダッシュ空中２段」にする。このあとはガロンが圧倒的に先に動ける。

素速く間合いを詰めて２択で勝負！！

対戦攻略 ガーロン

状況による対空手段

　セイヴァーではクライムレイザーの無敵がないために、対空技には一苦労する。しかし、相手のタイプによってはさまざまなジャンプ対策を講じることができる。ここでは相手の跳び込みに「対抗する」手段を紹介する。

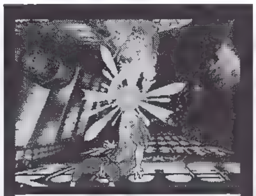
●しゃがみ大Pで落とす

　もっともオーソドックスだが、これには危険も付きまとう。第１部でも触れているように、技の出の遅さがいちばんのネック。プレイしているゲームスピードによっては、ある程度の読みも必要とされる。

●跳び込みをくぐる

　これがおすすめのジャンプ対策。この方法なら、相手のジャンプの下降時まで判断を保留できる。

　くぐったあとは相手の着地を投げるか、チェーンコンボを入れる。相手をくぐるのが早すぎた場合には、くぐった瞬間に近立ち大Kで落とすということもできる。近立ち大Kは出掛かり部分が真上方向に滅法強いし、なにより見た目がカッコイイのでおすすめだ。



相手の跳び込みを見たら下をくぐって…



着地を攻撃。ガードしているなら投げ、暴れるようなら下段からのチェーンなど、バリエーションは幅広い。

●空中投げ

　空中ガードを多用してくる相手に効果的。角度によって垂直か斜めジャンプに変えよう。ボタンは大Pにして、ガードされたときのためにすぐ大キックも押しておこう。こうすれば、空中投げが成立しなかったときにジャンプ大P→大Kの空中チェーンになって反撃を防止できる。



技の出が遅いので、反応が遅い人には不向き。攻撃判定が出てしまえば強いんだけどね。

画面端での擬似トリカゴ

　ガロンは通常技の判定が強力なので、地上戦では相手の攻撃に打ち負けるということがほとんどない。これを利用して、相手を画面端に追い込んでからの攻めという展開も可能となってくる。

　まず牽制技であるしゃがみ小Pや、当たりの強いしゃがみ中Pなどで相手を押さえつける。こうして相手を画面端に追いやったら、そこからスタート時くらいの間合いをキープして牽制を続けよう。

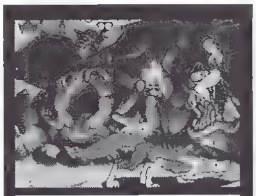
　相手にしてみれば、自分は端に追い込まれているので、何とかしたくなるものだ。こうすると相手が焦りやすくなって、不用意な行動に出やすい。例えば跳び込みやすくなったり、無敵技を乱発したり…。プレイヤーの性格によってその行動は違ってくるだろうが、この間合いでは相手をそういう心境にさせる効果が高くなる。

　相手を画面端に追い込んでスタート時くらいの間合いで閉じ込めると、先程説明した「対空しゃがみ大P」も使いやすくなる。なにしろ相手は追い込まれているので、跳び込む間合いを自分からは計れない。つまりこの状態での跳び込みは、ガロン側に有利な状況なのだ。

　ガロンは前進や後退が素速く、相手を画面端に追いつめた状態で攻めつつも、一瞬で自分に有利な間合いを作り出すことができる。とにかく脱出しようという考えから不用意に跳び込んでくるようなら、ジャンプをくぐって基本投げで再び画面端に放り投げてやるといい。

ESビーストキャノンを簡単に５ヒットさせる方法

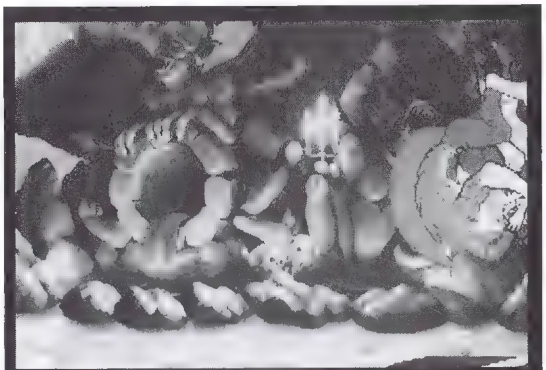
　ノーマルビーストキャノンより格段にスピードが速く、４回も方向転換ができて隙も小さいESビーストキャノン。



画面端に追いつめたら、下小Pなどでプレッシャーを与える。



跳んできたらくぐって再度下画面端に投げ返す。



垂直ジャンプしてきたら、空中チェーンや空中投げで対処。

　ガロンをはじめて日が浅いなら、ゲージはすべてESビーストキャノンに使ってもいいが、慣れてくるとすぐに不満を感じるはず。一見して万能そうなこのESビーストキャノン、相手に与えるダメージをよく見てもらいたい。なんと単発ヒットでは、通常技の小攻撃１～２発分程度の威力しかないのだ。

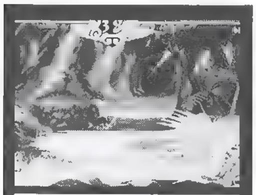
　いくら隙が小さいとはいえ、わざわざゲージを使ってこのダメージではやってられないだろう。４回の方向転換がすべてうまくいけば５ヒットとなり、ダメージも相当なもの。そうはいってもCPUのガロンみたいに、器用に毎回ESビーストキャノンを当てるのは難しいし…。なんて思っている人は多いのではないだろうか。

　そこでESビーストキャノンを、毎回完璧かつ簡単に５ヒットさせる方法があるので紹介しよう。

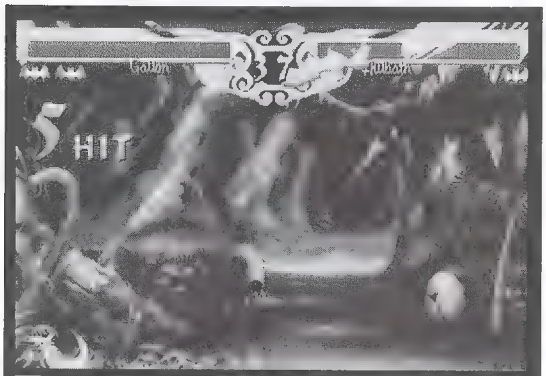
　やり方は簡単、まず相手が画面端に絡むような状態でESビーストキャノンを相手にヒットさせる。ヒットしたのを確認したら、レバーを右上に固定したままPボタンを連打すればいい。こうすれば相手はどんどん斜め上にお手玉されいき、簡単に５ヒットが成立する。ヒットさせる初弾のビーストキャノンは地上、

対戦攻略 ガロン

対空、空中のどれでもOKだ。



画面端がからむ場所でESビーストキャノンをヒットさせたら…、



そのままレバーを相手方向（この場合は右上）に入れたままパンチボタンを連打すればこのとおり、簡単に5ヒットを実現できる。

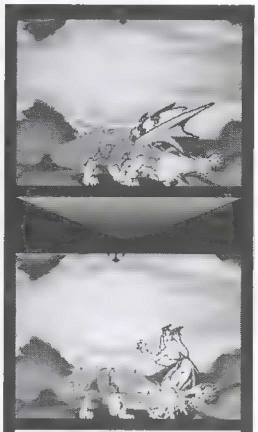
ダークフォースからの2択

前作でEX必殺技だった「ミラージュボディ」は、セイヴァーではダークフォースに変更された。技の効果はガロンに2体の分身が付き、本体の動きや技をトレースする。

ミラージュボディを使った場合にもっともその恩恵を受けるのが、「ショートダッシュ大P」である。この技は通常時にヒットさせても、相手のほうが先に動けてしまう。場合によっては技をヒットさせても、くらい投げされることすらあるのだ。しかしこの技は、ガロンのショートダッシュから実用的に出せる唯一の「中段攻撃」。こうしたリスクを背負っても、使っていかなければならない技なのである。

そんな技でも、ミラージュボディなら弱点をカバーしてくれる。つまりミラージュボディの分身のおかげで、本体の隙は事実上なくなり、逆にヒットさせればこちらが有利な技に変えてしまうのだ。

このことに気がつけば、ミラージュボディの使いかたはもはや明白。

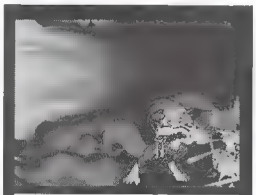


ガロン本体の攻撃が下段なら、分身の攻撃判定も下段だ。

さらに、本体の攻撃が下段判定なら分身も下段判定。例えばガロンの下小Pは立ちガードでは防げない、下段攻撃だ。相手がこれを確実にガードするには、ガロン＋分身2体の下小Pもしゃがみガードしなければならない。つまり、本体の下小Pをガード後に立ち上がってしまうと、分身の下小Pがガードできなくなってしまうのだ。

ショートダッシュ大Pによる「中段攻撃（しゃがみガード不可）」と、下小Pによる「下段攻撃（立ちガード不可）」…。ガロンのダークフォースの正体は、本体と分身による完全択一攻撃だ。

相手がしゃがみがちなら、ショートダッシュ大Pを連続で出してダメージを与える。逆にショートダッシュを警戒して立ちガードが主体になってきたら、今度は下段スタートによる連続技をメインに攻めよう。



ダークフォース中は、ここから下段チェーンか再度ダッシュ大Pかの2択。これは強力だ!!

このとき下段スタートの連続技は、ゲージがあるならば「下小PキャンセルESミリオンフリッカー」がおすすめ。ダークフォース中はダメージ補正がきつくなるので、実ダメージよりも白ダメージのほうが多くなってしまうのが欠点だが、白ゲージのままK・Oするつもりで攻めきろう。

【第3部：地上戦総合フローチャート】

この第3部では、これまでの要素をまとめた「地上戦」をフローチャート形式でみてみよう。(→135ページ)

【実戦で即使える連続技集】

●ジャンプ攻撃→下小P→下中P→下中K→立ち大P

跳び込みから入れるチェーンコンボの基本。間合いが離れている時や、やられ判定の薄い相手には地上のコンボを「下小P→下小K→下中K→立ち大P」に変えよう。また、跳び込みはときどき「ジャンプ大P→大K」の空中チェーンにすれば、しゃがみのタイミングをずらせることがあるので効果的。ただ、ジャンプ2段はレイレイ、オルバス、フェリシア、ガロンの4キャラに対して入らない。

また、相手がレイレイかガロンの場合なら、地上のチェーンを「下小P→下小K→下中P→下中K→立ち大P」にしてもいい。この2キャラは正面の立ちやられ状態が大きいので、地上チェーンフル5段が入るのだ。

●下小P→下中Pキャンセルモーメントスライス

本編でも紹介した「チェーンコンボキャンセル」の連続技。威力も高いのでどんどん狙っていこう。跳び込みからや、相手のジャンプをくぐったあとなどが狙いどころだ。

●ジャンプ攻撃→しゃがみ中Kキャンセル必殺技

「必殺技」の部分に該当するのはビーストキャノン、クライムレイザー、ミリオンフリッカー。すべてES版でも可能。このなかでは、ガードされても反撃されないミリオンフリッカーがおすすめ。

ミリオンフリッカーは、キャンセルする技を下小Pにしてで ES版で行なえば、かなりの高威力の連続技になるぞ。

●ショートダッシュ2段→下小P→下小K→下中P→下大K

ショートダッシュ攻撃の2段から地上のコンボに繋ぐ。なかなか難しいが、思ったより威力が高いので自信のある人は狙ってみよう。ダッシュ2段の組み合わせは「中P→中K」が総合的にもっともやりやすいだろう。

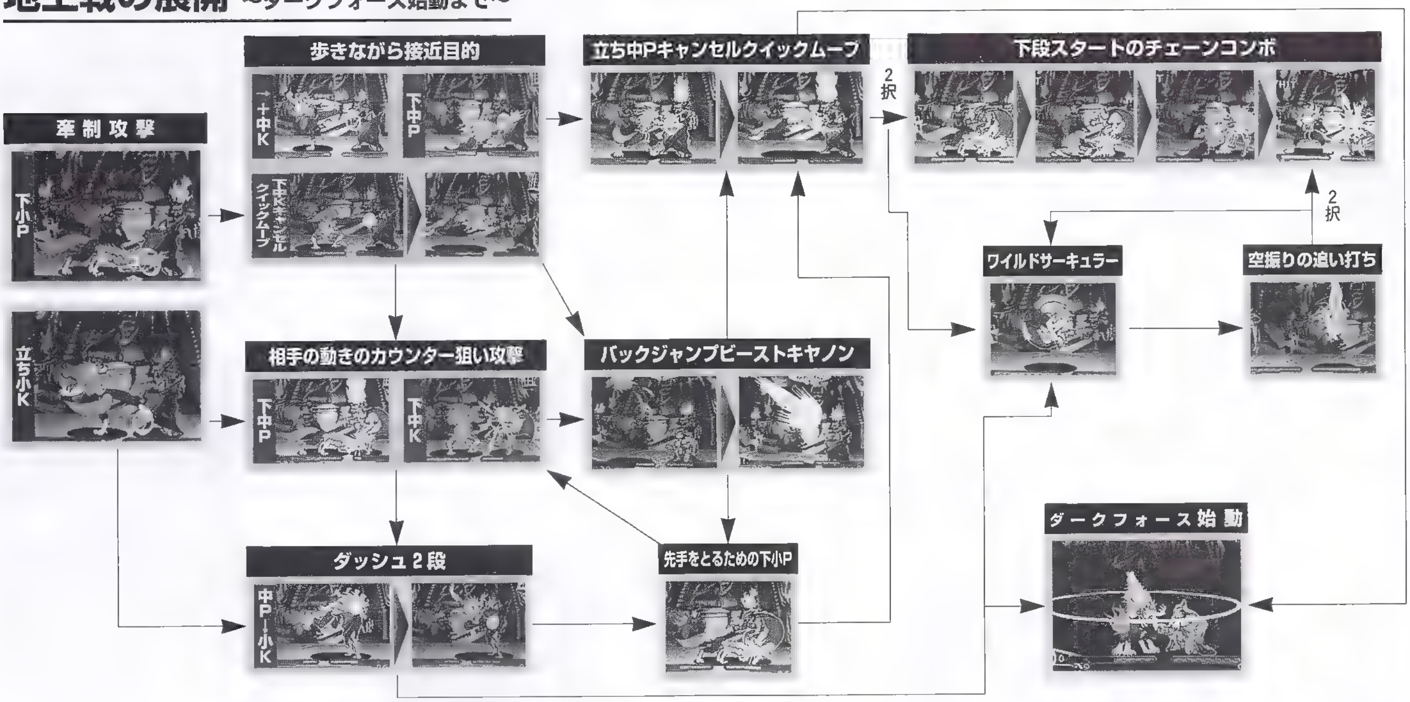
●ジャンプ2段→ショートダッシュ2段→下小P→下中P→立ち大P

この連続技はダークフォース（ミラージュボディ）使用時に、相手が「画面端で立ち状態のやられポーズをとっている時のデミトリ」に限定される。ただ、ミラージュの動きがおかしくなるときがあるのでヒット数は一定しない(平均22～24ヒット)。超高難度の連続技で、相手の協力が必要で、まず実戦では狙えない。「こういうことも出来ますよ」程度に覚えておいてもらえればそれで十分だ。

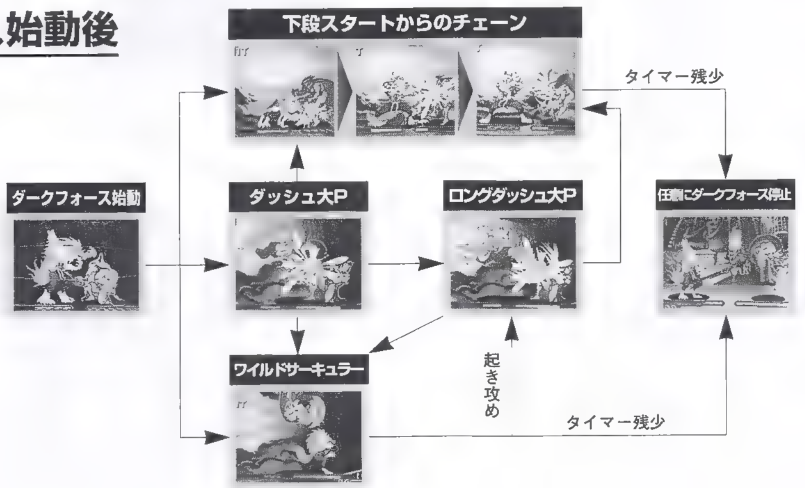
素速く間合いを詰めて2択で勝負!!

対戦攻略ガーロン

地上戦の展開 ～ダークフォース始動まで～



ダークフォース始動後





対戦攻略

担当 C-lan

Zabel

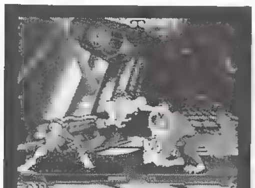
ザベル

ザベルは攻守のバランスが重要なキャラ。相手がひるんだら一気に攻め立て、押されたら安全圏へ離脱する…。ラッシュは強力だが引き際も肝心。基本的には常に跳び回りつつ、ヒットアンドアウェイでダメージを与えていく…そんな闘い方になる。

地上での牽制はやはりレバー技

ザベルのメインとなるのは空中戦。空中ダッシュやモーションの早いジャンプを活用して相手をカタメていくことになるのだが、間合いを詰めたり、相手のジャンプを抑えたりする際には地上戦も大切だ。ここで頼りになるのはレバー前入れの通常技。全般的にリーチが長いわりに出が早いので、相手を抑え込むにはやはり必要不可欠。

これまでのヴァンパイアシリーズ、そしてセイヴァーでも非常に使えるのがレバー中パンチ。今回この技の縦の判定が強化されていることにお気づきだろうか？ハンターでは、レイレイとガロンの2キャラにはしゃがまれると空振りしてしまった。それが今回はキュービィ以外のキャラには全員当たる。キュービィ戦ではレバー中キックで代用することになる。



今回レバー中パンチはしゃがんだガロン、レイレイに当たる。ただしキュービィのみ×。

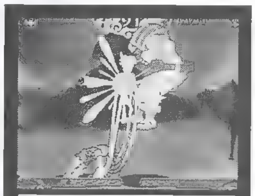


レバー小パンチはビクトル以外にジェダ、アナカリス、ビシャモンにも当たる。

またレバー小パンチもキャンセルがかかるだけでなく、ビクトル、アナカリス、ビシャモン、ジェダの4キャラならばしゃがまれても当たるようになっている。

ほかにレバー小キックは小技なので出は早く、リーチがかなりある。地上ではこれら小、中技をメインに使っていこう。

対空技はしゃがみ大パンチと立ち大キック。しゃがみ大パンチは前に伸び、大キックは頭上にも判定がある。間合いによって使い分けていくように。

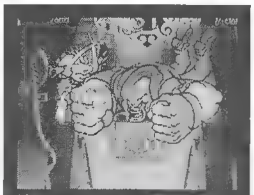


対空技は今回もしゃがみ大パンチ。王道。

地上戦に関しては、実のところザベルはハンターに比べて大きな変化はない。セイヴァーザベルが本領を発揮するのは、冒頭でも触れたとおり空中戦である。

ザベルは高いところが好き

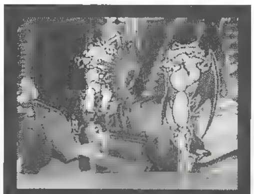
地上での攻防も必要なものだが、ザベルにとってそれよりも遥かに重要なのが空中戦。極端にいえば、地上で技を出していないときは常に空中にいる、くらいの気持ちで構わないほどだ。



暇さえあれば跳ぶ、それがザベル。

通常のジャンプから攻める場合は、レバー下中パンチが判定、発生面から使いやすい。

相手との間合いに合わせてジャンプ方向を変えつつ、レバー下中パンチの先を当てる感じで。ただしこればかりではもちろんダメ。ジャンプガードや、逆に「ジャンプガード→反撃」防止に空中チェーン（レバー下中パンチから中キックや中ドリル）なども状況に応じて使い分けていこう。

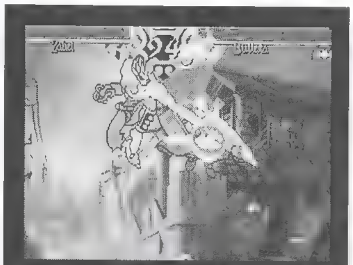


対空必殺技やジャンプ技の強いキャラにはガードジャンプ。

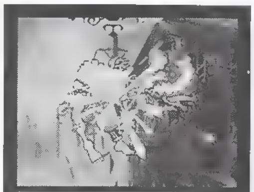
という感じでぴょんぴょん跳びながら適当に地上でレバー技を混ぜていけば、なんとなくそれっぽい動きにはなる。しかしなにかが足りない…それも根本的な何かが！

ザベルの命！空中ダッシュ

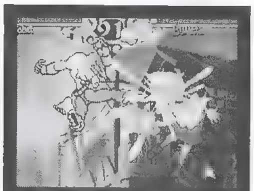
ヴァンパイアセイヴァーの空中ダッシュ技全般には、一見わかりにくいが、実は大きな変更が加えられている。



最も世話になるジャンプ技はこのレバー下中パンチ。上を越えられないように。

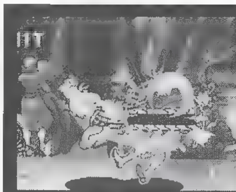


しかしガード後に反撃されることもある。



そんなときは中キックまで空中チェーンでつなごう。

それは「空中ダッシュ技の着地時の硬直がなくなった」ということである。これによって、空中ダッシュからの攻めが途切れることなく行えるようになっているのだ。



空中ダッシュ技から…。

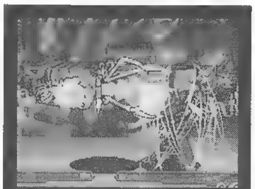


地上技に楽々つながる。着地のスキがなくなった。これが非常に大きい。

ここでぜひとも使いこなしてほしいのが ↖↖、もしくは ↗↗ で出せる低空ダッシュ。

低空ダッシュ中は高度が低すぎて必殺技は出ないが、レバー下+キックのドリルは出せる。カタメのメインに使うのはこの低空ダッシュドリル。しゃがみガード可能だが、ガードされてもその後の状況はザベル有利。小足払いや、再び低空ダッシュなどでカタメを継続しよう。

ただしこれだけを延々続け



低空ダッシュドリル。ここから様々な選択肢へ。

低空ダッシュを使いこなせ！

対戦攻略 ザベル

ても、当然下ガードで安定される。ここにバリエーションをつけることで、この攻めは一気に凶悪になるのだ。低空ダッシュからの有効な行動には以下のようなものがある。

●すかし

１つが「すかし」である。レバーなしの中パンチ、大パンチを空振りし、そのまま着地。小足払いからのチェーンコンボやスカルパニッシュにつなぐ。以前は普通のジャンプからなら行うことができたが、セイヴァーでは低空ダッシュから円滑に行える。ガードが堅い相手に超有効。

●中段

これに加え、レバー下中、大パンチで下ガードを潰す、という選択肢もある。レバー下大パンチはモーションが大きいが、着地後チェーンコンボにつながるので有効。大キックは遠めからいけば先端が１～２ヒットし、これもチェーンにつなげられる。

●裏回り



このくらいの位置で空中ダッシュドリルを当てれば…。



相手の裏側に着地する。チェーンにつなげ。

低空ドリルを出す位置を少し遅らせることで、相手の裏に着地することができる。打点が低すぎるガード→ガードになってしまうのでそこだけ注意。ちなみにめくりにはならない。

これらに加え、ノーマルダッシュからのスカルパニッシュ、再び小足払いなどでラッシュ継続、しゃがみ中パンチや中キックからのキャンセルスカルスティング、また相手が無理に割り込んでくるようならばデスハリケーンを合わせるなど、ザベルのできることは実に様々。相手の行動に合わせて臨機応変に動きを変えていこう。

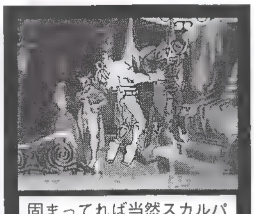
余談だが、ドリルはキャンセル不可。だが空中ダッシュ中の大ドリルのみキャンセル可能だ。スカルスティングやデスハリケーンなどにつなぐことができる。ただし高度の関係上、低空ダッシュ大ドリルから出すことはできない。

投げと打撃の自動二択

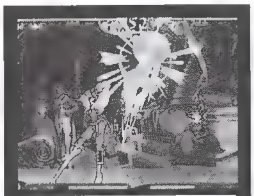
ザベルのコマンド投げ、スカルパニッシュはダメージも高く、ＥＳ版になるとその減りは驚異的。セイヴァーでは通常Ｐ投げのマーダラービート後の着地攻めができなくなったこともあり、投げ技を狙うなら、できる限りスカルパニッシュを狙っていくべきだ。



相手の着地やカタメからダッシュして大のスカルパニッシュを狙う。



固まってれば当然スカルパニッシュが決まり…。

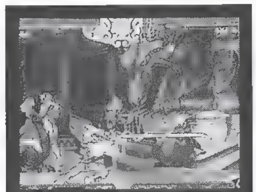


ジャンプで逃げられても大パンチになって迎撃。まさしくこれは自動二択。

特に有効なのがダッシュからのスカルパニッシュで、さんざんカタメて相手を萎縮させれば、驚くほどの距離を走っていって決まったりする。

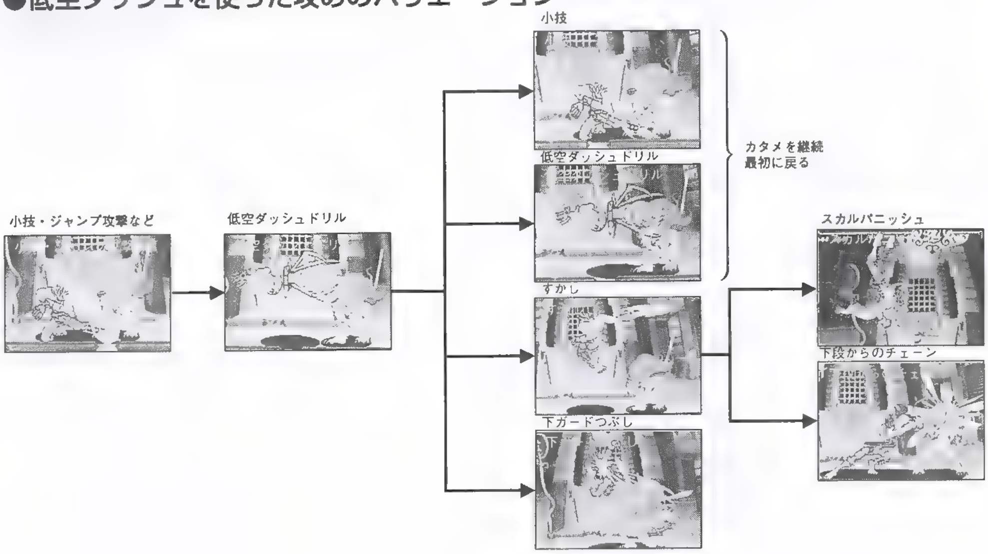
スカルパニッシュは必殺技なのでボタンは小、中、大のどれでも出るが、このボタンは大パンチがベスト。

ダッシュ投げが相手にかわされるのは①投げる前に潰される、もしくは②ジャンプでかわされる、基本的にはこの２つのシチュエーションだ。このうち後者は、投げが成立せずに立ち大パンチに化け、これは上に伸びるので跳んだ相手を落とすことができる。惜しむらくはＥＳ版。不成立



ただしＥＳ版はイービルスクリームに化ける。

●低空ダッシュを使った攻めのバリエーション



対戦攻略 ザベル

時にはイービルスクリームに化けてしまい、これは大抵不発に終わってしまう。ESスカルバニッシュは確信を持って入力せよ。

攻撃連携よりも割り込みにデスハリケーン

ザベルの必殺技、デスハリケーンは意外に使いにくい。奇をてらって空中から出しても地上の相手に当たりにくく、奇襲的に使うのならばデスボルテージの方が優れている。連続技も同様だ。

デスハリケーンのいい使い方は、小見出しにもあるとおり「割り込み」だ。相手のラッシュを切り返すときには小パンチなどの小技を連打するのがセオリーだが、ダウンを奪え、追い打ちがほぼ確定し、かつゲージもたまるデスハリケーンをオススメする。感覚的にはガードキャンセルを出すつもりで。

ただしリスクはある。ガードされるとチェーンコンボで反撃されてしまうので読まれると危険。しかし相手にとってただでさえ攻めにくいザベルがさらに捕まえにくくなり、さらに相手のガードを読めば逆に攻めに転ずるチャンスにもなる。もともと相手のラッシュを回避する手段としては、
①バックジャンプ（ガード）
②小技連打
③ヘルズゲート
などがある。

デスハリケーンは発生も早く（デスボルテージと同じ）、リスクに比べて見返りが大きい。この選択肢に
④デスハリケーン
という選択肢も加えてみてほしい。

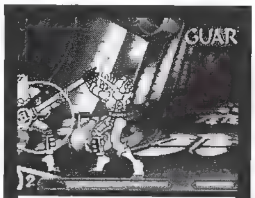
スカルスティングでガードキャンセルを誘う

スカルスティングはガードキャンセルされやすくなり、今回有効度の落ちた技。地上技キャンセル、ジャンプ技キャンセルからときおり見せるぶんにはそれなりに効果的で、ヒットすればコンボにつなげる利点もあるが、しつこく狙う技ではない。

だがそれを逆手にとって、あえて誘い技としてスカルスティングを使うという手もある。スカルスティングをガードキャンセルされのは、実戦では大抵3段目。するとそのガードキャンセル技をこちらもガードできることも少なくない。確実にくらってしまうのがデミトリ、モリガン、ビシャモンなどの昇竜系。逆に確実にガードできるのがジェダ、ガロン、オルバス。それ以外のキャラは入力の微妙なタイミングでガードできることとできないことがある。

ジェダ、キュービィ、ザベル、サスカッチ（小以外）などは、ガードキャンセル技をガード後に反撃技として「レバー小パンチ→デスボルテージ」が確定する。スカルスティングにはバックジャンプなど、ガードキャンセル以外の回避手段もある。相手や状況が限定されるが、スカルスティングでガリガリしつこくいくのも時には有効だ。


スカルスティングでガリガリ。


ガードキャンセル。しかし予測済み。


そして返し技にデスボルテージ！スカルスティングは誘い技なのだ。

ゲージの使い道

スペシャルストックゲージの使い道は多々あるが、効率的に使える技はかなり限定されている。各技ごとに説明していこう。

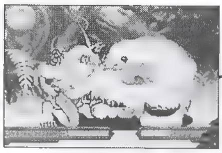
●デスボルテージ

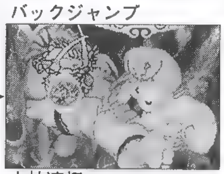
個人差はあるが、最も使える技はおそらくこれだろう。バクチで狙ってもよし、連続技に組み込んでもよしだ。

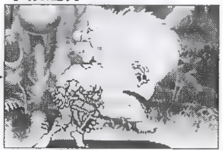
しかし忘れてはならないのが「返し技」だ。探してみると確定状況は意外に多い。決めれるチャンスには確実に決めていきたい。


ゲージのメインに据えるはデスボルテージ。早いし減るし相打ちOKでいうことなし。

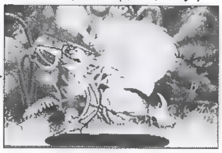
●ラッシュ回避手段



バックジャンプ


小技連打


ヘルズゲート


デスハリケーン（ボルテージ）


●ガード後にデスボルが返し技になる必殺技

デミトリ	デモンクレイドル（※）、バットスピン
ビクトル	メガフォーリッド（中、大）
モリガン	シャドウブレイド（※）、ダークネスイリュージョン
ガロン	ドラゴンキャノン（近）
フェリシア	ローリングバックラー、ダンシングフラッシュ、プリーズヘルプミー
サスカッチ	ビッグタイフーン（中、大）
アナカリス	ファラオマジック
リリス	シャイニングブレイド（※）、ルミナスイリュージョン
キュービィ	△A

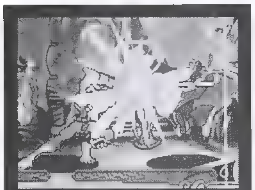
注：※のついた技は、先端を立ちガードしたときは返せない。また、チェーンコンボが余裕で入れられる状況になる技は省いてある。

低空ダッシュを使いこなせ！

対戦攻略 ザベル

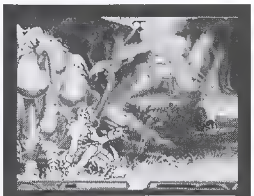
●イービルスクリーム
この技は主に連続技に使っていくことになる。デスボルテージよりダメージは低いが難度も低い。
なお、小、中技にキャンセルして出せば相手のジャンプを封じることができる（きちんと２ヒットする）。


小技をキャンセルして…。


イービルスクリームがジャンプ防止になる。ただしガードされると反撃される。

●ヘルダンク
飛び道具や、遠距離で硬直する技を持ったキャラに先読みして使うのが基本。ダメージはかなり高いが、簡単にジャンプで回避されるのでとにかく決まらない。使用頻度はかなり低い技といえる。ホーミング性能が高いため、相手のジャンプの着地に重なって決まることはあるが、あくまで偶然。狙ってできるものではない。

●ＥＳデスハリケーン
これを出すのは十中八九デスボルテージの暴発。スピード、判定など、多くの面でデスボルテージのほうが優れている。しかも相打ちＯＫ。意図的に使う理由はあまりみあたらない。


相手のジャンプを読んでヘルダンク。


着地にすっぽり。そううまくいくもんでもないが、意外にあったりする。

●ＥＳスカルスティング
多段ヒットするが、特にこれといった長所はない。これも暴発注意。

●ＥＳスカルジャベリン
ダメージが非常に低く、ゲージを消費してまで使用する意味はない。しかしこれが当たればノックダウンできるようなときは話は別。

●ＥＳガードキャンセル
基本的に使わない。ただしギャラリー受けはよい。
ダークフォース時のＥＳガードキャンセルはダメージもほとんど増えず、まったく使う意味がないと断言したい。

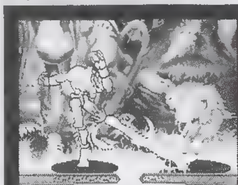
●ＥＳスカルパニッシュ
ダメージが高いので狙っていきたい技。前の項でも書いたが、暴発（イービルスクリームになる）に注意。

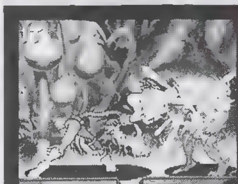
●ダークフォース
ザベルのダークフォースはダッシュを絡めて強力な攻めを展開できそうだが、通常技が多段だがダメージは低く、またガードキャンセルもされやすい。投げ・必殺技も出ないので、あくまでお遊び的なものと考えよう。
有効度、使用頻度をを数値化すると、デスボルテージ６、ＥＳスカルパニッシュ２、残り２、といったところ。相手キャラによって変わってくるが、やはり基本はデスボルテージだ。ザベルに限らずゲージをため込んでもいいことはないので、たまったら早めに放出していこう。

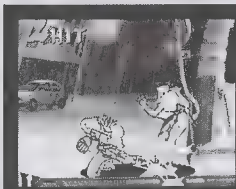
ザベルの連続技

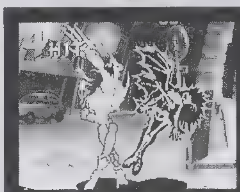
ザベルの連続技は「これを○回決めれば勝ち」といった一撃必殺的なものは少ないが、もちろんダメージソースとしては重要だ。基本的には前作を踏襲したものになっている。

①レバー小キック→レバー中パンチ
相手が少し遠めで硬直しているような場合に使える。小足払いから入れることも可能。間合いが近ければこの後レバー中キックも入る。


レバー小キックから…。


レバー中パンチ。非常に地味だが中距離で重要。


小足２発から…。

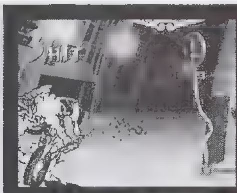

イービルスクリーム。デスボルテージならキャンセルなしでもつながる。

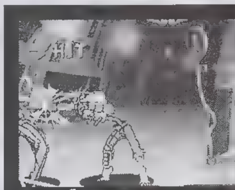
②小足払い→しゃがみ中パンチ→中足払い→レバー大パンチ（大足払い）
必要にして十分な基本チェーンコンボ。主に狙うのはこれだ。ただし相手との間合いが少し離れただけで中足払いが届かなくなるので、そんなときはしゃがみ中パンチを省く。相手がしゃがんでくらっていたらラストを大足払いにしよう。

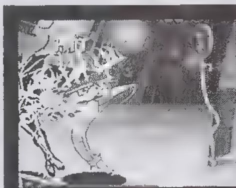
③しゃがみ中パンチ（中足払い）→イービルスクリーム（デスボルテージ）
安定二段。コマンドはイービルスクリームのほうがかなり楽。

④小足払い×２→イービルスクリーム（デスボルテージ）
デスボルテージはキャンセルなしでもつながる。小足２発でくらい硬化が長くなる今回ならでは。またデスハリケーンでも可。

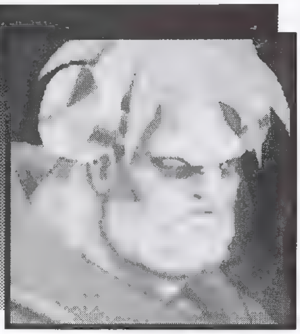
⑤レバー小パンチ→デスボルテージ
画面端ならデスハリケーンもつながる。


スカルスティングが入ったら…。


レバー小パンチ。


デスボルテージ。一応ニューコンボってことで。中足払い→イービルスクリームでももちろん構わない。

⑥昇り小キック→レバー下中パンチ→中ドリル
見た目には面白いが、ヒット後の状況がいまいち芳しくない。
地上コンボで主となるのはこのくらいだが、チャンスがあれば、
・スカルスティング
・各種ジャンプ技
・低空ダッシュ大キック
などの空中技スタートで。
スカルスティングから入る場合は間合いが離れるので②につなぐのは無理。相手キャラにもよるが、基本的に画面端限定だ。



対戦攻略 Victor ビクトル

担当 M.D.S.ジョッキー★笹岡

重要なのは“最初の一手”

ビクトルは今回、ダッシュを交えたラッシュにより、メガスパイクなどのコマンド投げを狙いやすくなり、破壊力は強力になったといえる。

だが、あくまでも強力なのはラッシュをかけたときで、通常戦では、ギガバーンが空中ガードされるようになったり、長距離下段だったギガバスター、まんべんなく使えたハイギガバスター（ESギガバスターのこと）がなくなるなど、**近寄る為の技が弱体化した**と言えるだろう。

そのため、ラッシュで一気に叩き込むためにも、ビクトルで勝つための第一歩は、最初の一手を覚えていかなければならない。

キッカケ作りその1 電立中P→電立大P

始めはこれだ。ビクトル固有の”電撃闘気”は、中もしくは大の技を出すときに、ボタンを押しっぱなしにすると出る。

電気付きの立中Pは、ノーマルよりも技の出が速くなり、しかも判定も長くなるという良いものとなっている。これを使わない手はない。

基本的に相手の地上技に合わせて使うのが基本。また相手がダッシュしてきそうな場面や、跳ぼうとした瞬間に、割り込み技として使うのが望ましい。

地上で当たった場合には、電立中P→電立大Pとチェーンを出して、立大Pからラッシュに移れるぞ。

ただし、相手にジャンプされてしまうと、これがかなりのスキになってしまい、跳び込みから痛いのを喰らうことになる。これだけは避けたいので、ジャンプの速いヤツや、よく跳ぶ相手には注意しよう。

悪いのが、相手にカタめられて、あがいて電中Pを出してしまうこと。このとき跳ばれていると残念賞。悪あがきで中Pを出すのはひかえよう。



出の速さとリーチに長ける電撃立ち中パンチ。

キッカケ作りその2 対空しゃがみ電大パンチ

いにしえの頃より使えし先読み対空兵器。相手が跳んだのを見る瞬間ぐらいの先読みで出しておくと、ほとんどのジャンプ攻撃を落とすことが出来る。地上技なので空中ガードはされないから、相手が跳んできたら安心してOK。

この技は当てたあとに相手をシビレ状態にでき、そのあとの相手の着地をさまざまなラッシュで攻撃することが出来るのが魅力。詳しいラッシュのかけ方は後ほど語るが、この技はラッシュをかけるための基本中の基本だと覚えておこう。

ただし、この技はかなり先読みで出さないといけないので、相手が跳ぶと思って出してスカってしまうと大変だ。

一応大パンチを電撃なしにすればスキは小さくなるが、それだとタイミングも合わせづらいし、シビレからのラッシュもない。

なので、やはりスカったときのリスクをふまえた上でも、しゃがみ電大Pは使っていくことになるだろう（ただ、ほとんど跳んでこないヤツには使えない。当たり前）。



対空性能とその後のイニシアチブが目を見張る電撃しゃがみ大パンチ。

キッカケ作りその3 必殺技で突っ込む

ここから一気に攻め込むぞ、というときに、思い切って必殺技で突っ込んでいく方法。

●メガフォーリッド

相手が地上にいるとスカるヤツもいる（このあとの表参照）うえ、地上でガードされると反撃されるが、相手が跳ぶと思った瞬間に出せば、判定が大きいので喰らってくれやすい（でも空中ガードはされてしまう）。レイレイ、ジェダ、ザベルの空中ダッシュを先読みして出すと有効。

遠距離でES、もしくは大で突っ込むのが基本。なぜならES版のフォーリッドは相手の飛び道具を打ち消して突っ込んでくれるからだ！



飛び道具で押してくる相手には、ESフォーリッドでガツーンと。

●ESジャイロクラッシュ

ES限定だが、最後のパンチの部分の判定が強く、地上でガードさせるとそのあとかなり近づいて攻め込むことが出来るので、近づく目的で使うことが多い。

ガードさせてから跳び込みや足払いで攻めよう。

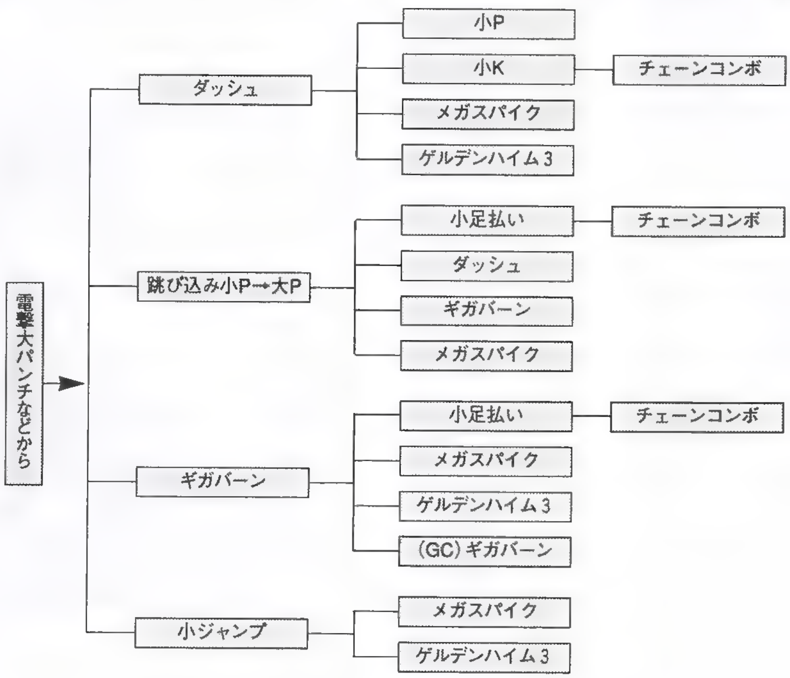
●大ギガバーン

中距離でおもむろに大を出し、相手が跳んで喰らえばラッキー、地上でスカされても、着地のスキが小さいので地上チェーンを喰らいにくい。悪くて空中で1発喰らうだけなので、バクチで出してもOKだ。スカしたあとの着地がメガスパイクの間合いに入るのが望ましい。

スカしたあと、もし相手が地上でガード姿勢だったらメガスパイク（ゲルデンハイム3）、着地に反撃してきたらガードしてガードキャンセルを狙う。

キッカケ作りその4 素直に跳び込む

ダッシュという手もあるが、ビクトルのダッシュは移



「無理しちゃダメよ！」「フガ？」

対戦攻略ビクトル

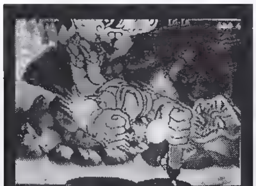
動距離が短いので遠距離からの攻撃に向いてなく、あまり効果的ではない。

なので、やはり近づく手段では跳び込みを使っていくことになる。

跳び込むときに使うのは、主に地上にいる相手には空中で昇り小P→大P。空中に跳んで来るようなら昇りで小K→大Pだ。

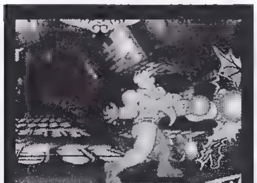
ただし、生（何も前置きのない状態）で跳び込むのはかなり相手に対応されることが多いので、跳びこんで空中ガードも混ぜること。空中ガードしつつ引きつけて大Pでもいい（空中投げに注意）。

空中ガードしてからの反撃は、中パンチが出が速く、リーチも長いぞ。


結局は跳び込みも使う。対空のないキャラにはガンガン行け！

いざキッカケをつかんだら

さて、いざキッカケをつかんだら、そこからいよいよビ


電撃大パンチからダッシュして…


足払いを重ねるか？


メガスパイクか？基本中の基本２択。

クトルのラッシュのスタートだ。

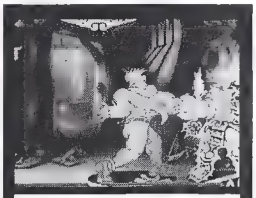
基本は左のフローチャートのように、電撃パンチから、ダッシュ、跳び込みに、たまにギガバーンと小ジャンプを混ぜていく。

基本のチェーンコンボ

ビクトルが近づいたときの基本のチェーンコンボは、小足払い×２→電中足払い→電立大Pが基本だ。小足払いは２回まではある程度決め打ちしていき、小足払いが当たっていたらそこからチェーンコンボに持っていき、ガードされていたら止める、もしくはそこからダッシュ小K、小Pに行っても良い。

チェーンの最後を電立大Pにするのは、そのあとに再び電撃パンチからのラッシュが継続できるからに他ならない。

画面端ならかなり先に動けるので、チェーンを入れるなら絶対に電立大Pにしたい。逆に画面中央のときは、電立大Pはかなり距離が離れるので、最後を大足払いにして一旦転ばせていくのも手である。どちらを取るかはそのときどきによる。


画面端ではチェーンの締めを電大Pにして、ラッシュ開始！

ダッシュからのラッシュ

さて、相手に近づき、上手くダッシュで攻めることが出来たら、そこから何としても大ダメージを奪いたい。

それを簡単にまとめたのが２つめのフローチャートで、単純ながら奥が深いものになっている。

ダッシュからは、反撃&ジャンプ防止としての小K、小Pが基本で、ガードを固めてきたらダッシュからメガスパイクを狙う。入力はムズいが、一応ダッシュから直接ゲルデンハイム３も可能だ。

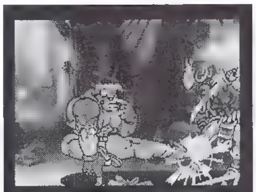
ダッシュ小Kは、リーチが短いので近距離で使用する。リーチが短い分、遠距離小Kからは、小足払いが連続でつながるぞ。当たったらチェーンに出来るように練習しよう。

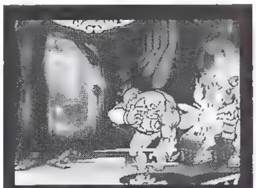
ダッシュ小Pは主にジャンプ防止として使う。地上でガードされるとあまり有利ではないからだ。

また、ダッシュしていくタイミングとしては、最初のフローにもあるように、電撃パンチを当ててからダッシュしたり、ジャンプ攻撃を当てて（ガードさせて）からすぐに着地でダッシュしていったりする。小足払いを１～２発ガードさせてからダッシュするのもセオリー。

基本は、**相手が足払いを警戒してガードしそうなところでダッシュしてラッシュ**、だ。

ダッシュ小K→小足払い、ダッシュ小K→小足払い、ダッシュ→メガスパイク、などとやるだけでも、相手は対応に困るハズだ。これにギガバーンなども混ぜれば完璧。


ダッシュ小K→小足払い…


再びダッシュ小K。ジャンプ防止にもなり、有効。

ダッシュメガスパイクを極める

ダッシュからのメガスパイクは、慣れないと入力がムズかしい。

だが、慣れればとても使えるので、是非とも完全マスターしたい。

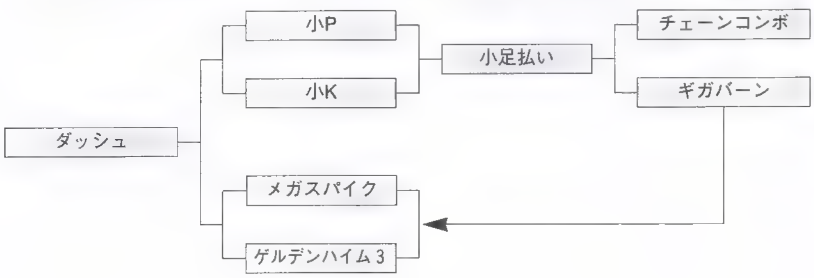
入力法は、まずダッシュのコマンド（➡➡）を入れたら、そのまま前方向に入れたところからレバーを後ろに回して、真上まで持っていく。
（➡↘⬇↙⬅↖⬆）

これで、真上に入れた瞬間にパンチボタンを押す。レバーを意識的に真上まで入れるのがポイントだ。

逆方向の場合はもちろん逆


ダッシュしてすぐに逆方向にレバーを回して…


レバー真上を意識して、メガスパイク。



対戦攻略ビクトル

に（←←↙↓↘→↗↑＋P）と入力する。素早くやらないといけないので、必ずこの2通りの入力法を覚えよう。

また、ダッシュからのメガスパイクなどのコマンド投げは、通常の投げ技と違い、ダッシュのモーションをキャンセルしているので、通常投げよりも早く投げることが出来るのだ。

つまり、素早く入力すれば、ほとんどダッシュしているのが見えない位のダッシュからでもメガスパイクを決めることが可能。必ずマスターして、ジャンプ攻撃→ショートダッシュ→メガスパイクを決めてやろう！

ギガバーンからのラッシュ

ダッシュからの攻めに飽きたら、次なるステップは、そのラッシュにギガバーンを織りまぜていく。

混ぜかた自体は簡単で、ダッシュするポイント（ジャンプ攻撃後や、電撃パンチを当てたあと、小足払いなど）からダッシュするかわりにギガバーンを出していくだけ。

相手がダッシュを警戒して何か技を出してくれれば、ギガバーンに当たってくれるぞ。

相手がガードした場合でも、図のようにギガバーンガードからのメガスパイク、ゲルデンハイム3を狙うと非常に効果的だ。

なぜ効果的かと言うと、ギガバーン（基本は小）をガードさせたあとは、着地に相手が反撃しようとしても、**リバーサルの必殺技でもない限り返せない**のだ！

さすがに相手がレバーを入れっぱなしでジャンプすると逃げられてしまうが、相手の反撃を誘ってのメガスパイクは効果絶大だ。

更に、着地で相手が技を出してきた場合、ほとんどガードは出来るので、そこに狙いを付けてガードキャンセルしてみるのも有効。相手がこれで下手に手を出さなくなれば、再びメガスパイクを狙うチャンスも来る訳だ。

2回転投げトリプル博士（ゲルデンハイム3）講座

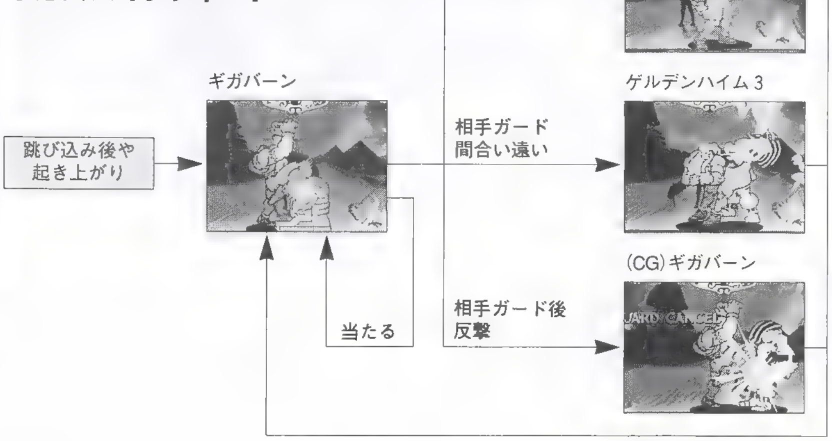
ビクトルにはメガスパイクというコマンド投げがあるが、メガスパイクよりもグンと間合いが広く、更に入力が完璧なら1フレームで発生する最強クラスのコマンド投げ、それがゲルデンハイム3だ！

しかもその威力たるや、およそメガスパイクの2倍はあろうかというしろもの！ゲージの使い道が少ないビクトルなだけに、ゲージがあったらいつでも狙っていきたいEX技だ。

2回転入力法

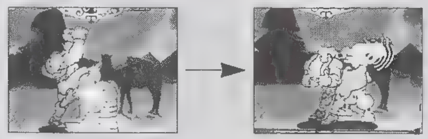
狙っていく際にネックとなるのは、やはり2回転というコマンド入力。慣れればメガスパイクとほぼ同様に狙えるが、慣れないとやっぱりキビシイ。

ビクトルの
ギガスパイクチャート



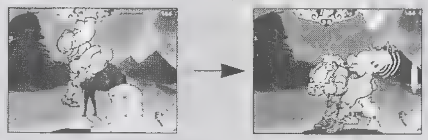
トリプル博士 狙いどころベスト8

第1位　ギガバーンガード後



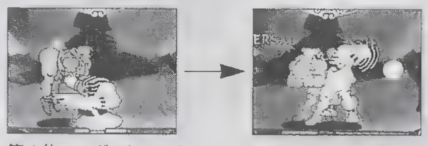
有効度 80%

第2位　ギガバーンスカし後



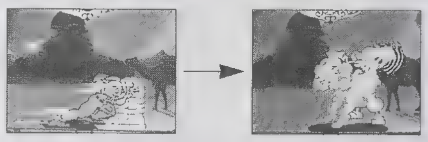
有効度 70%

第3位　移動起き上がりから



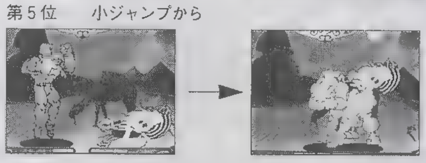
有効度 60%

第4位　ダッシュから



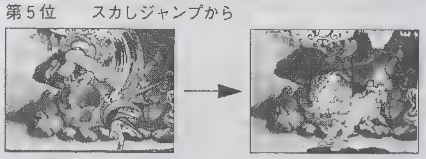
有効度 50%

第5位　小ジャンプから



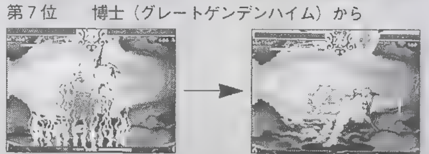
有効度 40%

第5位　スカしジャンプから



有効度 40%

第7位　博士（グレートゲンデンハイム）から



有効度 30%

第8位　追い打ち（ステイク）スカりから



有効度 20%

「無理しちゃダメよ！」「フガ？」

対戦攻略ビクトル

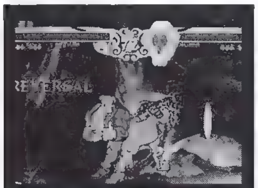
　2回転なので、やっぱり狙える場所は限られてきて、基本は移動系の技から硬直中に入力するのが一番出しやすい。
　狙いどころについては図を参照してもらいたい。始めは移動起き上がりや、ギガバーン、ジャンプなどの間に入力して慣らしていこう。

●素早く思い切って回す！

　ポイントの1つめは、入力するときには、素早く、思いっきり入力が基本。途中でためらってしまったりすると出なくなる。
　出なかったときのことを考えたりしてガード方向で止めようなどとは考えず、出すときはもう一気に回して勝負だ。

●ボタン入力をタイミング良く！

　2つめに、ボタン入力のタイミングをきちんと入力することがポイント。
　特に起き上がり時などは、ボタンのタイミングが重要だ。コマンド完成は早めでもいいから、ボタンの入力は、起き上がるその瞬間にタイミングをキッチリ合わせていこう。
　慣れればリバーサルでトリプル博士！なんてのも余裕で出来るようになるぞ。狙って損はない。
　そのほかの場合も、技の硬直時間をちゃんと体で覚えて、コマンド入力をキチンとタイミング良く行えるように訓練しよう。



リバーサル博士が出来ればもう言うことナシ！

これぞ究極！ショートダッシュ2回転！

　そして、練習に練習を重ねて実現できるのが、このショートダッシュからのゲルデンハイム3である。
　入力を、それはもうレバーが壊れるくらいに速く回さないといけないが、一応練習次第で実戦レベルにまで使えるようになる（ターボ2まで確認）。
　要するに、ダッシュのコマンドを入力してから、素早くレバーを2回転回してボタンを押せば良いのだが、右向きは良くても左向きはツライかも。
　ポイントは、入力が遅すぎるとジャンプしてしまうが、ジャンプを恐れずに思いっきり2回転回す！これに尽きる。
　これが実現できれば、先ほどのダッシュからの攻めにトリプル博士を狙え、相手にとって驚異となることは必然。一歩上をゆくビクトルを目指すなら、必ずマスターして見せよう。



ジャンプ攻撃などからダッシュ！速攻で2回転入力して…



「ハ・カ・セ！」これが出来ればもうリーダー的存在。

元祖博士　グレートゲルデンハイムの使いかた

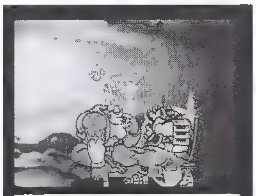
　ビクトルのダークフォースは2つあるが、そのうちの小、中PK同時押しのグレートゲルデンハイムSのほうを、主に使用していくことになる。
　基本的にダークフォースを使うならSを使う。ここで言うグレートゲルデンハイムとは、Sのほうである。
　ちなみに、Lのほうはすべての中、大攻撃が電撃付きのものとなり、ダッシュ中の攻撃も電撃付きとなる（ただしダッシュ中は近距離技が出る）。はっきり言って連続技にもならないし、使いものにはならないだろう。

ダッシュ性能がアップ！パンチは全てつかみになる

　グレートゲルデンハイムは、博士が憑いている間、立ちパンチがすべてつかみのモーションとなり、ダッシュの性能がアップする。
　つかみは出るのが遅いが、間合いが広く、投げ返しなどに強いので割と便利だ。
　ダッシュは、ダッシュしていく距離が長くなり、スピードも上がる。またそのぶん相手に深くめり込むようになっていて、場合によっては使える。更に、このダッシュ中は通常のダッシュよりも近距離技が出やすくなっていることにも注意したい。

基本連携からつかみに行け！

　博士の装着中は、基本の動きはそのままに、小足払いや投げ返しにつかみを狙っていく。
　また博士の出かかりの無敵を利用して、相手の技をスカしてつかんだり、トリプル博士を狙ったりするのも、慣れていない相手には有効だ。
　博士からのつかみのバリエーションについては、このあとの用語集を参考にしてもらいたい。



博士憑きなら小足払いから…



いきなりつかむといった戦法がかなり有効。

ダッシュ中パンチから博士ハメ&ダブル博士！

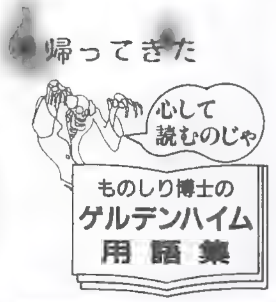
　博士装着中に特に有効な戦法としては、このダッシュ中パンチからの博士ハメが挙げられる。
　このダッシュ中パンチからのつかみは、ビクトル側はパンチボタン連打でつかめるので、入力はとてもカンタンだ。
　しかも、このダッシュ中パンチからのつかみは、パンチのめり込み具合によっては、ガード後小技でも反撃出来ずにつかまれてしまうのだ！
　なので、相手の選択としては、ジャンプで逃げるしかないのである。ここに足払いを出したりして攻めてもいいだろう。
　狙い目としては、相手の起き上がりや電撃パンチを当てたあとに、ダッシュ中パンチを重ねるようにして、そのままハメるのが狙い目。
　特に、画面端で1回ゲルデンハイムでつかんだあとの起き上がりにダッシュ中パンチを重ねてやるのがいいカンジである。2回連続してつかめば”ダブル博士”の完成である。
　ダークフォースを使ったら、とにかくこのダッシュ中パンチをガードさせることを考えて攻めていこう。ここからの攻めが相手のプレッシャーにつながるハズだ。



起き上がりなどに、ダッシュ中Pを重ねて…



つかむ！「ハメちゃダメよ！」「フガ？」



みなさんの期待に答え、あのゲルデンハイム用語集が帰ってきました。しかも前回よりも内容的にも見かけ的にも格段にパワーアップ！

実戦的なものから、そうでないものまで、ゲルデンハイム用語はこれでバッチリだ。

●博士憑き
グレートゲルデンハイム中に博士が頭に乗っかっているようすをこう呼ぶ。

●博士降臨
博士が空から降りてくるときの様子をこう呼ぶ。

●ダブル博士
一回のゲルデンハイム中に、２回つかんで投げることをダブル博士と言う。

●博士ハメ
ゲルデンハイム中、ダッシュ中Pを相手に重ねると、そこからパンチボタン連打でつかめることから、ハメっぽいので博士ハメと呼ばれる。

●小足博士
小足払いを連打すると見せかけて、小足からゲルデンハイムでつかみにいくことをこう呼ぶ。

●喰らい博士
相手のジャンプ攻撃などを、喰らい投げやガード投げしたときのことを言う。ガード投げでも、喰らい博士と呼ぶ点に注意。

●スカし博士
博士の降臨モーションで相手の技をスカすことを言う。

●ケツ博士
ケツから博士。

●電気博士
大PKのゲルデンハイムのことを電気博士、または電撃博士と呼ぶ。更に、一部ではその利用価値の低さから、ダメ博士、意味なし博士などとも呼ばれる。


ミスして出ると怒。使いどころは無いと言える。

●トリプル博士
ゲルデンハイム３のことを、３から取ってトリプル博士と呼ぶ。

●リバーサル博士
前作では、ゲルデンハイムをリバーサルで出すことを言ったが、今回はゲルデンハイムはリバーサル出来ないので、２回転のゲルデンハイム３をリバーサルで出した場合にこう呼ぶ。

●ギガ博士
ギガバーンからゲルデンハイム３をかけることを言う。また、メガ、ギガ、テラの最上級という意味で、テラスパイクとも呼ばれる。

●博士博士
博士（ゲルデンハイム）からレバーを回し、直後に２回転の博士（ゲルデンハイム３）をかけることを言う。ビクトルが「ハ・カ・セ！」「ハ・カ・セ！」と２回連続して博士を呼ぶことから付けられた（そのまんま）。

オマケコーナー・連続技＋ワンポイント

さて、最後は連続技と、スカる技表、そして追い打ち表で締めくくりたい。表を参考にしながら、連続技や追い打ちのミスを少なくしていこう。

●連続技
ビクトルは連続技に乏しいので、表にしてまとめて掲載しよう。

１番のコンボは、基本のチェーンコンボで確実に決めたいコンボ。最後を立大Pにしているのは、本文でも述べたように、電撃からラッシュをかけるためだ。

３番は空中で小P→大Pと２段入れて、そこから地上コンボにつなぐもの。地上コンボは１番にしてもOK。体の大きい相手（ジェダやアナカリス）に狙える。

４、５番は一応つながるが実戦ではほぼ必要ない。６番のコンボは決めれればラッシュが強力になるので是非とも覚えよう。

７番のめくり大Pは、セイヴァーでは狙ってやるのはムズかしいので、実戦的ではない。しゃがんだレイレイぐらいにしか入らない。ほとんど意味なし。覚えなくて良い。

電立中Pからのコンボ（８、９、10番）も、実戦で決める機会はないだろう。

最後の12番は、かなりムズかしいのだが、ジャンプ大Kから速攻ダッシュで小Kが一応つながる。位置合わせも難しく、ダッシュ小Kがケツ（近距離）になってしまうとダメ。


ジャンプ大Kから…


ダッシュ小Kがつながる。でもムズいだけで意味無し。

ビクトルで出来る連続技はせいぜいこんなものだ。必殺技がほとんど絡まないのでこの程度なのはしょうがないだろう。

●スカる技表
立ち小P、立ち小K、ジャイロ、フォーリッドの各技がしゃがんでいる相手に当たるかどうかをキャラ別にまとめてみた。地上の相手にラッシュをかけるときなど、当たるか当たらないかがポイントになってくるので、当たらない相手については覚えておきたいところだ。

立ち小Pは主にダッシュしながら使用し、ラッシュ中、相手のジャンプ防止に使うのだが、相手がしゃがみガードしていた場合にスカると攻めづらくなってしまう。スカる相手は、Q−Bee、モリガン、リリスの３人だけなのでちゃんと暗記すること。

立ち小Kはケツのことで、ダッシュの遠距離小Kは全キャラ当たるから安心しよう。近距離でケツを使うとき（滅多にないが）注意したい。

ケツが当たるのはデミトリ、ビクトル、ビシャモン、アナカリス、ジェダと、体の大きい５人と実にわかりやすいので、大きいヤツ以外にはケツはスカるものと考えて、逆にケツスカしメガスパイクなどを考えていこう。

ジャイロとフォーリッドはかなり深刻で、当たらないとかなり戦いにくくなる。

ジャイロが当たるのはビクトルとビシャモンの２人だけだが、ESのジャイロの最後の大パンチ部分なら、ほとんどの相手にしゃがみガードさせることができるので、ジャイロを使う場合は、ESジャイロをメインに使っていくことになる。

ジャイロをジャンプ防止＆カタメに使い、そこから跳び込んだりして攻めよう。

また、前作のように相手の移動起き上がりに対して、投げ返し防止でジャイロを出すのは、はっきり言って危険だから止めよう。

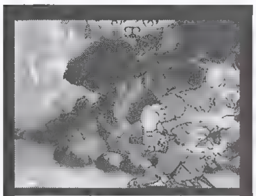
フォーリッドは、ガロン、Q−Bee、バレッタ、モリガン、リリスと、小さい系の人にスカる。割と覚えやすい。

カタメから間合いが離れてしまったときに、相手の飛び道具やジャンプに合わせて使うのが基本だが、ガードされると反撃確定なので滅多には出さない方がいい。

たまに威嚇射撃のつもりで出すといったカンジ。どのみちガードされると（スカってもだが）反撃確定なので、当たることを前提にし、出すなら距離の長い大、もしくはダメージの大きいESで出すようにしよう。

「無理しちゃダメよ！」「フガ？」

対戦攻略 ビクトル



ダッシュ小Pやフォーリッドがスカるキャラはキツイものがある。

●追い打ち表

追い打ちは、ビクトルは基本的に画面中央ではやらず、前ダッシュして近づいて起き上がりに攻めたほうが良い。

トドメが刺せそうなときは当然として、画面端近くで転ばせてしまったときなどに、すぐさま反応して追い打ちでフォロー出来ればいい。

ノーマルの大足払いはほとんど使わないが、電大足払いは結構狙う機会有り。画面中央で転ばせた場合でも、相手が前移動起き上がりをしてきたときには、前ダッシュから最速で追い打ちすればきまることが多い。

あと知っておきたいのは、ギガバーンからの追い打ち。ラッシュ時に当たったとき、すかさず反応して追い打ち出来ると心強い。

メガスパイクも、画面端以外なら確実に小のステイクで追い打ち出来るのでいいカンジだ。メガスパイクの威力が増したようなものと考えるといかに有効かが分かる。ただ、ESにしてしまうと当たらないのが残念。

あとのは大体知っておけばいいぐらいのものなので、特に狙う必要はないだろう。

また、ビクトルは追い打ちに失敗してスカってしまうことが割と多いが、この追い打ちのスカりは、着地にはスキがないので、このスカりの着地に反撃して来ようとする相手に、画面端で追い打ちをワザとスカって着地にコマンド投げするフェイク戦法、なんてのも一応ある。

[illegible]	[illegible]		
	基本コンボ		
1	小足払い×２→電中足払い→電立大P	4 HIT	
2	小足払い→下中P→電中足払い→電大足払い（→追い打ち）	4 HIT＋α	
3	J小P→大P→小足払い→下中P→電中足払い→電大足払い（→追い打ち）	6 HIT＋α	
4	小足払い→ギガバーン（ES）	2（4）HIT	
5	小P→ジャイロクラッシュ（ES）	2～5 HIT	
6	ダッシュ小K→小足払い→電中足払い→電大足払い（→追い打ち）	4 HIT＋α	
	特殊コンボ		
7	めくり大P→小足払い×２→電中足払い→電立大P	5 HIT	
8	電立中P（or中K）→小足払い→電下中P→電中足払い→電大足払い（→追い打ち）	5 HIT＋α	
9	電立中P→下小P→ジャイロクラッシュ	3 HIT	
10	小足払い→電立中P→小足払い→電下中P→電中足払い→電大足払い（→追い打ち）	6 HIT＋α	画面端
11	小ケツ→中ケツ→大ケツ	3 HIT	キャラ限定
12	J大K→ダッシュ小K（遠）→小足払い→電中足払い→電大足払い（→追い打ち）	5HIT＋α	

追い打ち対応表

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	△（近距離）	○	
大足払い	○（要ダッシュ）	○	画面端はノーマルで
[illegible]	△	△（小）	
[illegible]	△	○（中）	
[illegible]	○	△	
[illegible]	△（端近くのみ）	○（小）	
[illegible]	△（端近くのみ）	○（小）	
[illegible]ジャンプ大P	○	△ 地上ヒット時	
ジャイロクラッシュ	○（要ダッシュ）	△	空中ヒットorES
[illegible]	○	×	
[illegible]	△（端近くのみ）	△（端近くのみ）	
サンダーブレイク	△（近距離）	△	

ビクトル技スカる表

キャラ名	[illegible]	[illegible]	ジャイロクラッシュ	メガフォーリッド
デミトリ	○	○	×	○
ガロン	○	×	×	×
ビクトル	○	○	○	○
ビシャモン	○	○	○	○
オルバス	○	×	×	○
ザベル	○	×	×	○
アナカリス	○	○	×	○
フェリシア	○	×	×	○
レイレイ	○	×	×	○
サスカッチ	○	×	×	○
Q-Bee	×	×	×	×
バレッタ	○	×	×	×
ジェダ	○	○	×	○
モリガン	×	×	×	×
リリス	×	×	×	×



対戦攻略

担当 善之字元帥

Morrigan モリガン

ヴァンパイアセイヴァーにおけるモリガンというキャラクターは、比較的性能の良いダッシュ攻撃を使ってガードの上下を揺さぶり、チェーンコンボ（以下チェーン）でダメージをあたえるという戦法をとる。しかし、いざ対戦をしてみると、性能がよいはずのダッシュ攻撃はことごとくガードされ、チェーンは空中に逃げられてしまうだろう。

モリガンで勝ち抜くためには、相当な工夫が必要なのだ。

対戦の流れを知る

ヴァンパイアセイヴァーは、従来の対戦格闘ゲームと違い、1ラウンドのうちで2回のノックダウンを奪えば勝ちである。しかし、牽制の攻撃を数多く当てても、実のところなかなか勝利には結びつかない。ノックダウンを奪うためには（少々乱暴な言い方だが）チェーンを3回相手に当てる必要があると考えよう。
では、チェーンを当てるためには、どうしたらいいのか。まずは、図1を参照のこと。

図1はおおまかな対戦の流れを図にしたものである。図の中には、大きく分けて4つのモードがあるので、それを簡単に解説していこう。

●遠距離戦（大攻撃がぎりぎり届かないような距離）

主ダメージ源たるチェーンコンボは、密着してからでなければ効果が薄いし、当てづらい。そのため、自分にとって有利な状況（後述）をつくる前段階として遠距離戦が存在する。主としてリーチの長い通常技や、ソウルフィスト、ジャンプ攻撃各種、ダッシュ・バーチカルダッシュ攻撃各種がこれに該当する。

●密着戦（チェーンコンボが全段ヒットする距離）

遠距離戦を制し、密着に成功したならば、ここからがモリガンの本領発揮である。ダッシュ・バーチカルダッシュを使って縦横無尽に攻めたてる…と言いたいところだが、相手の防御策を上回る連携を組むのは至難の業。言いかえれば、この密着戦をどれだけの時間持続できるかが、モリガンのウデの見せどころと言っても過言ではない。

●特殊連携（大攻撃が届くような中間距離）

毎回、攻めやすい密着の距離を保てるとは限らない。比較的モリガンの苦手な中間距離からも、チェーンクラスの破壊力を持った攻撃を用意できれば相手の警戒心も強まり、密着戦に持ち込みやすくなる。ここで該当するものはダークネスイリュージョンやクリプティックニードルといったダメージの大きい技で、動けば当たるような連係を組んでいければベスト。

●起き攻め

チェーンなどで相手をダウンさせたときには、さらに密着戦を継続させるために、相手の起き上がりを攻める「起き攻め」をおこなう。セイヴァーでは移動しながら起き上がることが可能なため、起き攻めの難度は高いが、移動方向を読んでダッシュ攻撃を重ねるといった方法などで起き攻めしていこう。

それでは各項目ごとの行動を、具体的に解説していこう。

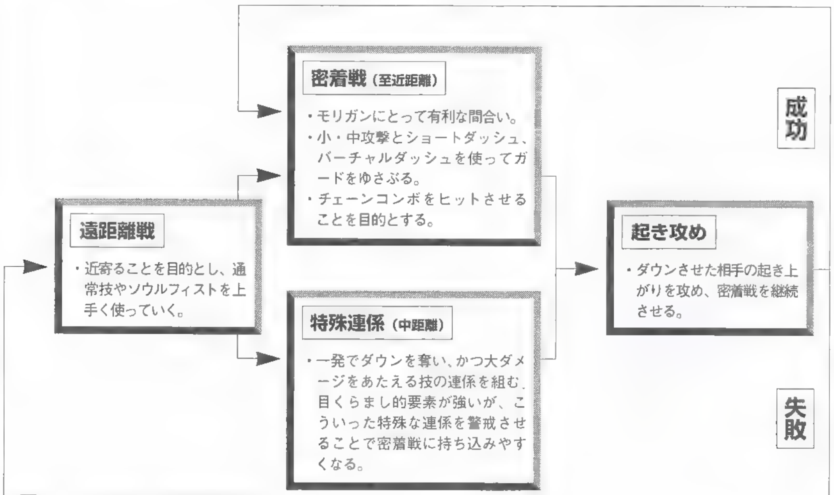


図1　おおまかな攻撃の流れ

遠距離戦 〜いかにして接近するか〜

チェーンを当てるためには、当然、モリガンにとって有利な状況で密着する必要がある。（相手に攻められながら密着していても、それはただのピンチなのだ。）

そして、有利な状況とは、「地上で小攻撃をガードさせた、あるいはその前段階としてジャンプ・ダッシュ攻撃をガードさせた状況」

のことである。遠距離戦の目的は、この状況を作り出すことと言いかえてもいい。


遠距離戦は最終的にこの状況を作ることを目的とする。

遠距離戦で有効な行動は主に5つある。
①対空技で撃墜して接近。
②ダッシュ・バーチカルダッシュ攻撃で接近。
③ジャンプ攻撃で接近。
④ソウルフィストを盾にしつつ接近。
⑤リーチのある通常技で押しつつ①〜④で接近。

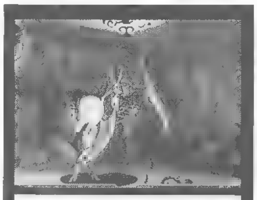
しかし、行動の一つ一つに意味があり、闇雲に接近を試みても返されるだけなので、一つずつ説明していこう。

対空技で撃墜して接近

相手がジャンプしてきたとき、撃墜することができれば、一気にこちらのチャンスになる。必殺技で撃墜すれば起き攻めに移行できるし、通常技で撃墜すれば、相手の着地にダッシュ攻撃を重ねることができるからだ。対空として使える技を説明すると、

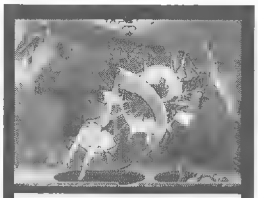
①シャドウブレイド

昇龍系必殺技のシャドウブレイド。その対空能力は抜群だが、どの高さで出しても空中ガードされ、大なり小なり反撃をうける危険がある。

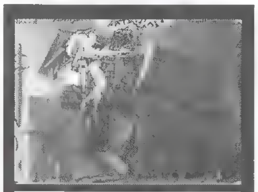

シャドウブレイドの対空性能は高い

②遠距離立ち大キック

発生が遅いため、跳んだのを見てからでは間に合わないことが多いので、跳び際を抑えるように出す。


ある程度跳ぶことがわかっていないとキツいか。

空中ガードが強いゲームシステム上、空中投げも立派な対空技となる。特にモリガンの空中投げは性能も良く、読み勝っていれば投げ負けることは少ないだろう。


性能の良い空中投げ。受け身に注意。

「制空権重視！」

対戦攻略 モリガン

④近距離立ち大パンチ
相手が自分を跳び越えるようなときしか出番はないが、判定の強さは折り紙つき。


出番は少ないが、憶えておけば安定感がある。

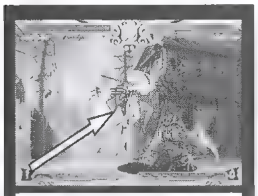
代表的なものはこんなところ。基本的に1回の撃墜につき、密着のチャンスも1回あるので、逃さずものにしたい。

ダッシュ攻撃で接近

下段ガード不可のダッシュ・バーチカルダッシュ（以下バーチカル）攻撃で接近する手段も有効だ。しかし、さすがに見てから上段ガードに切り替えることは容易なので、接近のためのダッシュ攻撃は相手にガードさせればよしとしよう。

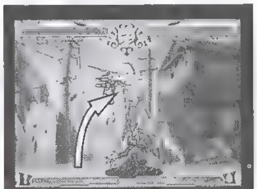
問題はダッシュの軌道。モリガンは4種類のダッシュ軌道を描けるが、それぞれの使い分けが重要である。

①ノーマルダッシュ
最も基本的なダッシュ攻撃。ぎりぎり攻撃の届かない距離からの強襲中段攻撃として使用。密着戦で相手の背後をとる際にも使うが、背の高い相手は若干跳び越えるのに時間がかかるため、長めに入力すること。

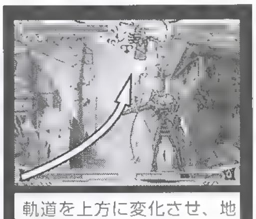

最もオーソドックスな軌道。

②バーチカル
判定の低い相手の技を跳び越えて攻撃するダッシュ攻撃で、「小ジャンプ攻撃」のような意味合いが強い。しかし、実のところ、密着戦で左右のガードを揺さぶる目的の方が適しているとも言える。

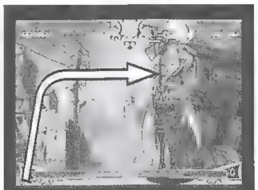
1回のバーチカル攻撃中に2回技を出せるのもポイントが高い。中キック→小パンチもしくは小パンチ→中キックと連続で出すことによって、後述の空中チェーンに類似した効果が期待できる。


バーチカルダッシュは応用範囲が広い。

③ダッシュ→バーチカル
ここからは、はじめに出したダッシュ軌道を変化させていくというもので、ダッシュ→バーチカルの場合にはダッシュしたらレバーを戻さずに、斜め上にいれてやればいい。すると、モリガンが途中から急上昇する軌道になり、ダッシュ攻撃を止めようよする相手の立ち技をスカして相手の背後にまわったり、モリガンのダッシュを見てからジャンプする相手を下から突き上げる形で攻撃したりできる。


軌道を上方に変化させ、地上技をスカす。

④バーチカル→ダッシュ
最後のダッシュ軌道は③の逆で、はじめにある程度の高さまで上昇してしまってから横方向に移動するというもの。見た目はおかしな動きだが、遠距離からこれをやると、相手はかなり手を出しづらい。相手の上空付近まで移動したら、落下して攻撃しよう。


相手の遥か上空で停止する感じで。

ジャンプ攻撃で接近

単純にジャンプ攻撃で接近するのももちろん有効。モリガンの空中技は、比較的性能のいいものが揃っているので、それぞれを使い分けていこう。各技の特徴としては、小パンチは比較的発生が速く、出ている時間も長い点、中パンチは下方向に判定が強く、空中投げを兼ねられる点、大パンチは上下方向への攻撃判定が広い点、小キックは上方向に強い点、中キックは発生の速さと横方向の判定が強い点、大キックはリーチが長い点がそれぞれ挙げられる。

これらの技は、単発で使って跳びこんでもいいが、空中チェーンにすることで、さらに効果が上がる。もしも相手が途中からしゃがむようであれば、地上のチェーンにつないでいけば大ダメージだ。

空中チェーンは、多段であるがゆえにガードキャンセルされる危険性もあるが、地上のチェーンよりもはるかに危険性は低いので、相手キャラに応じた最適なものをどんどん使っていってもいいだろう。最適空中チェーンは、表1に示してあるので、そちらを参照のこと。

牽制してからの接近

今までに挙げたような接近手段は、いわば直接手段。相手も警戒しているだろうから、これらの手段だけで接近しようとしてもうまくいかないことが多い。そのため、リーチの長い通常技で相手を牽制したり、ソウルフィストを撃ったりして相手を動けなくさせ、ダッシュやジャンプの成功率を上げる必要がある。

地上技の中で牽制に使っていく技は、立ち中パンチとしゃがみ大パンチ。空振り時に跳ばれていると危険だが、その分判定も強いので、要所要所で使っていこう。

ソウルフィストは立ち中パンチからキャンセルをかけて撃つのも手だが、いかんせん使い古された感もあり、使用頻度には気をつけたい。

モリガンは、自分の有利な間合いにするまで、決定打に欠けるキャラである。この部分をいかにごまかしていくかに、プレイヤーの技量が問われると言えよう。

表1　対空中チェーン完全表

	中P・大P・大K	中P・中K・大K	小P・中K・大K	小P・中P・中K	小P・小K・中K	大P・大K	中P・大K	小P・中P
アナカリス	○	○	○	○	○	○	○	○
ジェダ	△	○	○	○	○	○	○	○
ビクトル	○	○	○	○	×（※）	○	○	○
デミトリ	×	○	○	○	○	○	○	○
ビシャモン	×	×	○	○	○	○	○	○
キュービィ	×	×	×	△	○	○	○	○
ザベル	×	×	×	○	△（※）	○	○	○
バレッタ モリガン リリス	×	×	×	×	○	○	○	○
オルバス レイレイ サスカッチ ガロン	×	×	×	×	×	○	○	○
フェリシア	×	×	×	×	×	×	△	○

…きめやすい。　△…きめにくい。　×…まずきまらない。　※…のけぞり判定が特殊で、小Kがヒットしづらい。
以上のことから空中チェーンを3発ヒットさせられるのは、オルバスよりも背の高いキャラということになる。

対戦攻略 モリガン

「密着戦 ～喰らいついたら離すな！～」

首尾良くジャンプあるいはダッシュ攻撃をガードさせることに成功したら大チャンス。いよいよラッシュに突入するが、知識と経験がないと簡単に脱出されてしまうので、ラッシュの仕組みについて説明していこう。

第一の分岐

まず、ジャンプあるいはダッシュ攻撃をガードさせた時点で、モリガン側に3つの選択肢があることを憶えよう。

①地上攻撃につなぐ

地上攻撃はモリガンの方が相手より先に動けるものを選ぶこと。（表2参照のこと）最もオーソドックスな選択といえる。

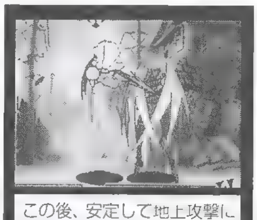
②着地してめくりダッシュ

ジャンプ攻撃の後には下段攻撃がくると考えるもの。その虚をついて相手の背後から攻撃。なかなか対応しにくいものの、小技を連打されるとダッシュを止められてしまう。

③着地してバーチカル

ジャンプ攻撃をガードした後、小攻撃を連打してくる相手にバーチカルを出すと、小攻撃をすり抜けて相手の背後をとれる。さすがにバーチカル後の攻撃はガードされやすいが、再び着地で選択を迫ることが可能だ。

②と③の選択は、モリガン慣れしていない相手に有効だが、安定してラッシュを継続させるさめには、①を多目に振り分けるといいだろう。



この後、安定して地上攻撃に、いくばかりでは面白くない。

小技をガードさせた後

密着から小技をガードさせた後は、表2を見てもわかるように、どの技でも確実にモリガンの方が先に動けるようになる。しかし、実際には、数字的に大きく有利になり連射の効く立ち小キックか、立ちガード不能でリーチのあるしゃがみ小キックのどちらかをガードさせていきたい。

さて、このどちらかをガードさせた後の選択は、密着戦の最重要ポイントとも言える。相手の脱出策を知り、それを防ぐ行動に出ないと、せっかくのチャンスをみすみす潰すことになる。この部分の駆け引きは、表3に示してあるので、相手の行動に基づき解説していこう。

①ジャンプ

地上にとどまることは、チェーン等の連続技をくらう可能性があるため危険である。空中に逃げれば、最悪一発しかダメージをうけることがないと考える相手がとる行動。この選択をとる相手は非常に多いが、モリガン側はジャンプ防止の通常技を隙間なく出すことで「チェーンを」当てることができる。これは、レバーを上に入力しても、すぐには地上やられ判定がなくならないため起こる現象で、このときに出すチェーンは、しゃがみ小K→大Kか、立ち中K→大Kがいいだろう。ジャンプ防止技を発生の遅い技にしてしまうと、相手は空中でくらってしまうので注意。

空中投げも有効。小攻撃をガードさせたら、相手の方向に跳んで、相手のジャンプを投げてしまう。もしも相手がジャンプしていなかったら、そのままジャンプ攻撃を出して密着戦を継続しよう。壁際でやると特に効果的。



上に入力しても少しの時間は地上やられ判定が残る。

②小技を連打

モリガンの断続的な小技や、チェーンコンボを警戒する相手の中には、出の速い小技を連打してAGを狙い、あわよくば甘い連係には割り込んでやろうとしている人もいる。この相手の行動に対抗する手段は、①と同様でよい。先ほども説明したが、小技をガードさせた後はモリガンの方が先に動けるため、相手の小技よりもモリガンの小技の方が早く相手に当たるのだ。また、はじめにガードさせた技が立ち小キックならば、その後すぐにバーチカルを出すことによって相手の技をスカして背後をとることも可能。

③2手目に対してGCを準備

ガードキャンセル（以下GC）を準備している相手に対しては、GC技を暴発させるために待つのも手だ。もしも相手のGCがGC専用技ならば、暴発はありえないので、GCが通常技に化けるところに技をおくのがいいだろう。

④ガード

様子を見たり、モリガンのジャンプ防止技を警戒してガードを固めている相手も多い。そういった相手にはダッシュ・バーチカル攻撃を仕掛けるといい。しかし、相手もガードを固めているだけあって、なかなかダメージをあたえにくいことも予想される。

そういったときには、歩いて投げを狙っていこう。巷では嫌う人も多い当て投げだが、今時の当て投げは小技を出せば問題なく返せる。ガード安定をなくすためにも、投げは選択の一つとして取り入れることを推奨したい。

⑤昇龍系必殺技で割り込み

デミトリのデモンクレイドルなど、強い昇龍系の必殺技を持っているキャラは、露骨に割り込みを狙ってくること

表2　通常技をガードさせた時のアドバンテージ

			弱	中	強
立ち	P	近	+4	−3	+2
		遠	+4	+2	−2
	K	近	+4	+4	−4
		遠			−4
しゃがみ	P		+2	+1	−1
	K		+2	+2	−6

・数字の＋はモリガンが先に動けるのに対し、ーは相手の方が先に動けるという意味。
・数字の単位は1/60秒で、ターボ2のスピードで調査。
・参考までに、小攻撃はどれもほぼ同じ発生だが、例外的に立ち小キックのみ中攻撃なみ。
（編集部調べ）

	相手の行動	相手の狙い	モリガンの対処
①	ジャンプ	・連係からの脱出 ・仕切り直し	ジャンプ防止技からのチェーン（対アナカリスは苦しい） 空中投げ
②	アドバンシングガード兼用の小技連打	・2手目に対するアドバンシングガード ・甘い連係への割り込み	目押し小技 △目押し中技 △バーチカルダッシュ
③	2手目に対してガードキャンセルを準備	・2手目、3手目に対するガードキャンセル	暴発狙いの待ち △（キャラによっては）目押し通常技
④	ガード	・様子見 ・ジャンプ防止技待ち	投げ △ダッシュ攻撃 △バーチカルダッシュ
⑤	昇龍系必殺技で割り込み	・連係への割り込み	待ち
⑥	ちょっと待って小技	・ダッシュ防止 ・置き技止め ・投げ封じ	△更にちょっと待って小技 △バーチカルダッシュ △2手連続で固めてタイミングずらし

表3　モリガンの小技をガードした後、予想される相手の行動とそれに対する対処

「制空権重視！」

対戦攻略モリガン

も多い。②のＧＣへの対処と似ているが、待って反撃が正解と言える。

⑥ちょっと待って小技

これがいちばん厄介な行動。相手はレバーをガード方向に入れつつ、モリガンの技をガードしてほんの少し待ってから小技を打ち返す。これをやられると、ジャンプ防止技はガードされ、ダッシュ攻撃・投げは小技でことごとく止められてしまう。

対応する方法は、バーチカルで背後にまわるか、小技を２手連続で出して、１手目で攻めてくると予想していた相手の意識をズラしてから攻撃するしかない。遅れて打ち返される相手の技に通常技やシャドウブレイドをあわせるのも、一見悪くないように思えるが、相手の打ち返しには個人差があるので、実際にはあまり得策とは言えない。

実際に連係を組み立てる

これまでに説明した選択を、全体的な流れとして組み立てたものが図２である。実戦においては、この流れを途切れさせることなく、相手に選択を迫っていければ理想だが、注意しておかないと効果を発揮しない選択があるので挙げておこう。

①小技の刻み回数

相手に密着して、小技を断続的に刻んでいく行動は、汎用性が高いが、回数を増やして刻んでもあまり効果がない。相手にしてみれば、３回ほど連続で小攻撃をガードしてからジャンプ脱出すれば、充分に間合いが開いているため、痛いチェーンをくらわずにすむからだ。そのため、なるべく刻む回数を少なくして、早めに次の行動に移行したほうがよいということになる。

②ダッシュ攻撃はスカして着地後の下段も混ぜる。

先ほども述べたが、モリガンのダッシュ攻撃は性能が高いものの、見てから立ちガードは充分可能なレベル。ダッシュ後に技を出さず、着地して下段スタートのチェーンを出すことによってはじめて選択として通用するようになる。

③バーチカル攻撃を使う

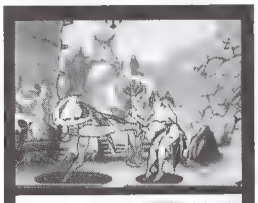
相手の背後にまわるバーチカルは、ダメージをあたえる手段というよりは攻めを継続させる意味合いが強いが、空中２回攻撃を使うことによって充分攻撃手段として通用する。特に、バーチカルの頂点付近で小Ｐ、相手を跳び越えてから中Ｋの攻撃だと、それぞれの攻撃で相手のガード方向が逆になるため、混乱を誘うことができる。

とにかくモリガンは、密着戦に持ち込み、チェーンをヒットさせていかないと、勝ち目は薄いと考えよう。

特殊連係～中間距離を制するには～

相手・自分ともに、大攻撃が届くような間合いにいるが、密着戦とも言えないような間合いにあるときには、ある程度発生が早く、当たりの強い攻撃が重要である。

モリガンの技では、立ち中Ｋがそれに該当し、キャンセルはかからないものの、信用に足る技となってくれる。

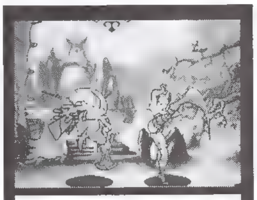


立ち中キックの信頼度は高い。

連係としてのＥＸ技

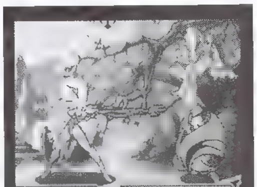
モリガンにとっての中間距離は、チェーンをヒットさせるには半端な距離のため、踏み込むかダッシュ攻撃に移行して、密着戦に持ち込みたいところだ。が、相手にしても警戒しているため、小技を散らして接近を防ごうとするはずだ。そういった、接近を防止する技に対してはＥＸ技を狙っていきたい。

ダークネスイリュージョンは、中攻撃にキャンセルをかけて出してく。立ち中Ｋや立ち中Ｐをガードさせた後、何度かダッシュ攻撃を見せておいて、それを憶えた相手がダッシュを止めようとして出す小技に当たるようにできればベストだ。

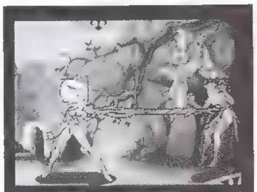


中攻撃の後の打ち返しを狙うダークネス。

逆にクリプティックニードルは、大攻撃にキャンセルをかけて出していく。チェーンをガードされてしまったときなどの、最後の大攻撃に最速のタイミングでキャンセルをかければ、相手のガード以外の行動にヒットする。（ただし、極端に姿勢が低くなる類のキャラ・技に対しては、空振るので注意。）



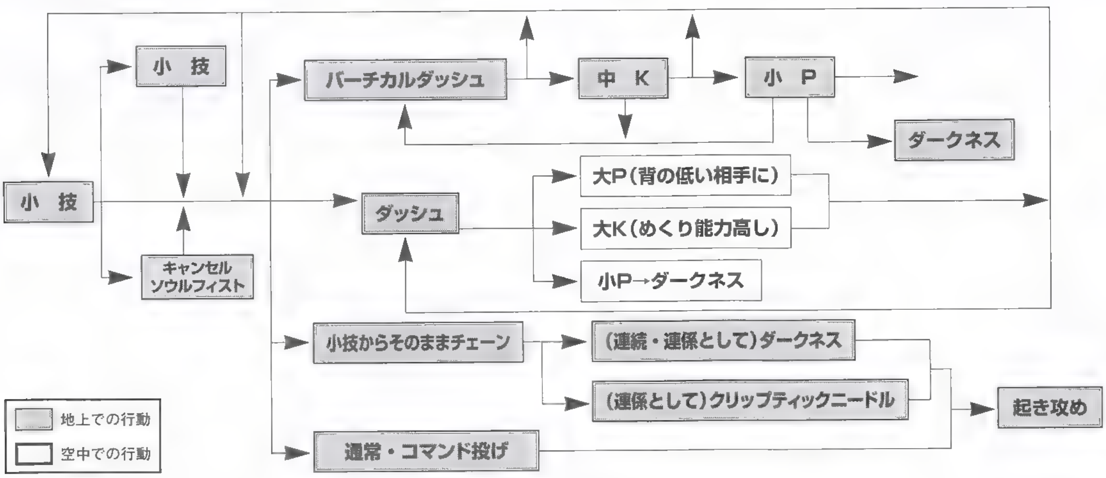
チェーン後の最速クリプティックニードルは…



ジャンプすらできない。

以上のような連係は、バクチ要素が強いが、要は相手に警戒させて、ダッシュで近寄れる確率を上げればいいので、適度に使っていこう。

図２　密着・小技をガードさせてからの流れ



対戦攻略 モリガン

起き攻め ～攻めを継続させる～

相手をダウンさせた後は、起き上がりを攻めて、なるべく密着戦を継続させていきたいところだ。しかし、移動しながら起きあがれるセイヴァーでは、意外と起き上がりに技を重ねるのは難しい。

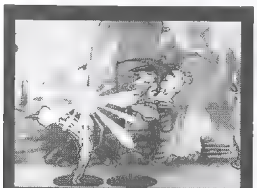
モリガンの場合は、ダッシュ攻撃を重ねていくといい。

●画面中央の場合

画面中央で相手をダウンさせた場合には、ダッシュ攻撃を２回使っていく。



相手の着地点までまずは移動して、



相手の移動起き方向に向かってダッシュ攻撃を重ねる。

●画面端の場合

画面端で相手をダウンさせた場合には、移動方向は１方向に限定される。この場合にはダウンしている相手より若干離れて待ち、バックバーチカルが非常に効果的。相手にしてみると、グラフィックが重なってガード方向を判別しにくくなるようだ。

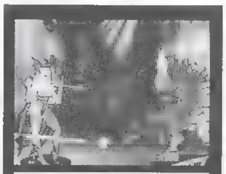
もしも相手が移動起きしてこなくても、バックバーチカルだと間合いが離れないため、攻めが継続しやすい。

「フィニッシングシャワーの使い方」

いまいち使いにくい感のあるフィニッシングシャワーだが、最大の用途は削りである。スペシャルストックが余っていて、相手の体力が少ない場合には迷わず削り殺そう。

変わった使い方としては、チェーンで相手をダウンさせた後、起き攻めに使うという手もある。大足払いで相手をダウンさせると同時にフィニッシングシャワーを出し、起き上がる相手にミサイルを重ねる。通常のダウン攻撃よりも体力が削れる上に、モリガンの方が早く動けるというおまけ付き。

時々使ってみては？



ガード後も先に動けるフィニッシングシャワー。

キャラ別攻略

●ＶＳジェダ

ディオ＝セーガを置かれてしまうと、身動きしづらくなるので、空中で置かれる前に叩き落としにいきたいところ。ジェダが地上で出す通常技は、攻撃範囲も広いがやられ判定も大きい。ある程度バクチでシャドウブレイドを出していこう。

●ＶＳリリス

リリスの地上ダッシュは、ダークネスで止めようとしても相打ちになりやすいので、普段は立ち中Ｋで対抗しよう。また、モリガンを大きく飛び越える大ジャンプは、地上対空技で撃墜しようとしても、かえってハマることが多いので、空中で対応しよう。

●ＶＳバレッタ

ミサイルと跳び込みへの対処がポイント。下ミサイルはジャンプして、上ミサイルは下大Ｐを上手く使っていきたい。また、バレッタの跳び込みは、２段ジャンプがあるため地上で完全には対応できない。空中戦を挑んだ方がまだ戦えると思う。

●ＶＳキュービィ

空中から押さえ込まれる展開が厳しい。直接なりＧＣなりで一回シャドウブレイドを当て、一気に攻め潰したい。

もし、ＥＸ技の蜂蜜を出されたら、地上で対応してもハマるので空中ガードすること。

●ＶＳレイレイ

まず相手の天雷破のバリエーションを憶える。上級者のレイレイはどの通常技からでも天雷破を出してくるので要注意。

旋風舞からのラッシュも地上で対抗せず、空中へ逃げた方が無難。

●ＶＳデミトリ

デモンクレイドルへの反撃が重要。ガードした後のチェーンは（理論上は入るが）無理と思ったほうがいい。

また、消えるダッシュからの選択は、慣れないうちは空中に逃げておくこと。

●ＶＳフェリシア

地上戦では歯が立たないので、ジャンプ攻撃から活路を見いだしたい。特に、キャットスパイクの後には反撃できないのでこれを使ってくるフェリシアを見たら注意しよう。

●ＶＳビクトル

一旦近距離戦に持ち込むと楽な相手だが、連続ギガバーンには要注意。反撃しようとしてＧＣギガバーンをくらうことのないようにしたい。

ビクトルが通常戦で使う通常技は隙の大きいものが多い。多用するようならダークネスをあわせてやるのもいい。

●ＶＳザベル

モリガンはザベルのレバー入れ立ち中Ｐに対抗する手段がないため、うまく見切って跳び込んでいきたい。地対地よりも、まだ空対空のほうが勝ち目はあるが、ザベル側がそれに付き合う必要がないのがミソ。ワンチャンスを逃さずものにして、体力リードしたらザベルに攻めさせる展開にしたい。

●ＶＳビシャモン

非常に厳しい相手。地上戦で攻撃判定の広い通常技に押されまくるし、ジャンプしても、ビシャモンのダッシュ中Ｐに落とされる展開になる。好き勝手に暴れられる展開を避けるためにも、ある程度、ダッシュにダークネスを合わせていこう。

●ＶＳガロン

攻めてくるガロンか、守るガロンかの見極めをしっかりすること。攻めてくるガロンなら、シャドウブレイドやダークネスで対抗し、垂直ジャンプで待つガロンにはうかつに攻め込んでも返されるだけなので慎重に。

●ＶＳアナカリス

ダッシュで攻めてくるアナカリスにはシャドウブレイドを狙っていく。下手な通常技は打ち負けるので使わない方がいいだろう。逆に上空で待つアナカリスにはこちらも攻め手が薄い。体力負けしているときには空中投げか？

●ＶＳオルバス

ダッシュから中Ｐで押してくるオルバスは、中Ｐの２段目にＧＣをかけていきたいが、ダッシュ小Ｐや小Ｋを刻んでくる相手には逆効果になるのでとりあえず垂直ジャンプ攻撃を重ねてみるといい。

また、追い詰められてのウォータージェイルは、バルキリーターンで脱出できることを憶えておこう。

●ＶＳサスカッチ

強いジャンプ攻撃で押さえ込まれ、地上でまとわりつかれる展開になりがち。冷静な対処が求められるが、サスカッチのダッシュ攻撃に対しては立ち中Ｋを出すよりも立ち小パンチを出すか、空中ガードに逃げたほうが対処しやすい。

全体的に苦戦する相手の多いセイヴァーのモリガン。シャドウブレイドやダークネスをバクチで使っていかないと、いいように攻められてしまうので、適度に混ぜていくことが重要だ

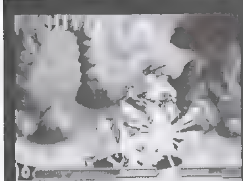
「制空権重視！」

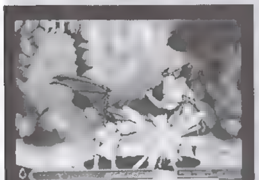
対戦攻略 モリガン

チェーンコンボ

モリガンの連続技で最も基本となるチェーンコンボは、
●小足払い→しゃがみ中パンチ→中足払い→大足払い
というものだが密着からでないと最後の大足払いが空振る可能性があるので、途中のしゃがみ中パンチを省くか、最後をしゃがみ大パンチにするといいだろう。


小攻撃唯一の上段ガード不能技、小足払いから、

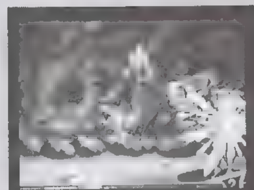

しゃがみ中パンチ（離れているときは省く）、

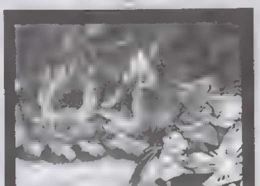

中足払いにつなげて、

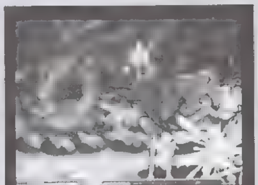

大足払いでダウンさせるか、しゃがみ大パンチで安定。

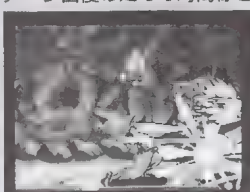
チェーンからダークネス

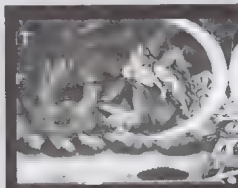
セイヴァーのダークネスは判定があまり強くないので確実に決まる連続技に組み込んでいきたいところ。
●空中チェーン・ダッシュ攻撃各種→（着地して）小足払い→しゃがみ中パンチ→中足払い→しゃがみ大パンチ→ダークネスイリュージョン
かなりの破壊力があるこの連続技は、画面端でしか入らない上かなりのコマンド入力スピードが必要なため、実戦では小→中→大→ダークネスとした方が決めやすいだろう。また画面の中央ではチェーンの後、間合いが開いてしまうので小→中（or大）→ダークネスでないと決まらない。


空中チェーンorダッシュ攻撃から、


地上につないで小足払い、

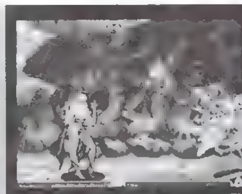

中足払い（画面中央では省く）につないで…

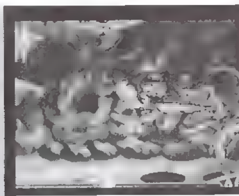

しゃがみ大パンチ。

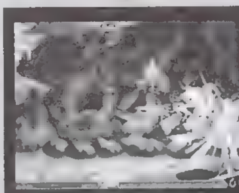

最後のダークネスはコマンド入力を素早く！

ソウルフィスト・フィニッシングシャワーから

相手と離れた位置でソウルフィストやフィニッシングシャワーが当たったらダッシュ攻撃・ダークネス・クリプティックニードルで追撃が可能。特にフィニッシングシャワーは滅多に当たらないため出番は少ないが、決まれば大ダメージなので見逃さないようにしたい。ちなみにフィニッシングシャワーからクリプティックニードルを当てても極端に威力が落ちるので、ダークネスの方を出していこう。


ソウルフィストやフィニッシングシャワーがヒット！

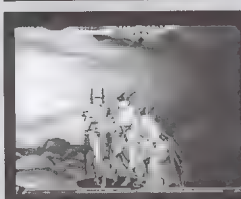

ダッシュ攻撃や…


ダークネスイリューション、


クリプティックニードルにつなげる。

ダークフォースから

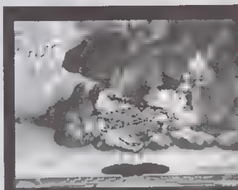
分身攻撃のＤＦ：アストラルビジョンは、動けるようになるまで時間がかかるためいまいち使い道のない技だが、もしもＤＦ中に小攻撃がヒットしたら距離が離れることがないためその後のチェーンコンボが全弾＆キャンセルダークネスがヒットする。

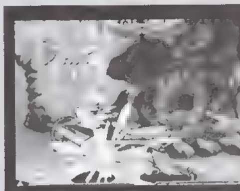

あまり使うことのないダークフォースだが、


分身中に１発でもヒットすれば大ダメージだ。

バルキリーターンから

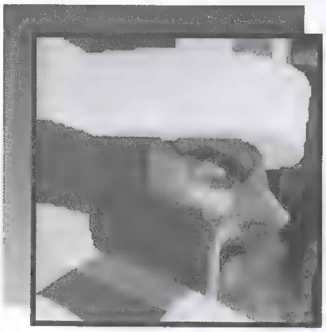
バルキリーターンを実戦で使っていくことは少ないが、それでも脱出やインパクトダメージ回復のための時間稼ぎにに使っていくことはある。
この技は画面外に消えてからもう一度ボタンを押すまで攻撃判定も出なければやられ判定も出ないという性質があり、希に無敵状態のモリガンに出してきた相手の技の戻りにヒットすることもある。ヒットしたらモリガンのほうが先に動けるので、地上技からダークネスを当てていこう。


バルキリーターンに手を出してくる人はそういないが、


ヒットすれば、地上技につなげることができる。

対戦攻略

担当 C.H.U



Anakaris

アナカリス

見てくれから察するに、機動力のない超スローテンポな戦闘スタイルと思ってしまいそうなアナカリス。確かに歩くスピードが遅くジャンプも超緩やかではあるが、使いこなせば中段下段で惑わしチョコマカ動ける、トリッキーなキャラなのだ。では早速スローキャラからトリッキーキャラになるための戦術を説明していこう。

対戦前に知っておきたいこと

では早速対戦攻略…という前に、対戦前に知っておいてもらいたいことをいくつか書いておこう。

まず近距離におけるレバー入れによる投げがない、ということ。投げは必殺技のミイラドロップによる遠距離投げしかない。

次にアドバンシングガードがない、ということ。いくら連打しても相手を押し返すことはないのだ。

次。ノーマルのガードキャンセル技がない。つまりEX技扱いなのでゲージを一本消費しないと出すことができないってわけだ。ここでガードキャンセルについて少し詳しく説明しよう。まず相手の攻撃ガード中にコマンドを入力するというところまでは他のキャラと一緒。ガードキャンセルが発動したら、アナカリス本体から縦長のカイビト君みたいなのが出てくる（写真参照)。これが相手に当たると（ガード不能)、相手は王家の裁きをくらった時のように無防備キャラに変身してしまうのだ。

だがこの変身の持続時間はきわめて短く、相手がそのままでいた場合は、アナカリスのガードキャンセルの硬直が解けると同時に変身も解けてしまう。ゲーム発売当初の本誌で、反撃確定と書いたが、あれは開発バージョンの時のもので、実際の発売バージョンでは同時になったのだ。

ただし、もし相手が変身したままジャンプしてしまった（してくれた）場合は着地してから変身解除となるので、先に動いて攻撃する事も可能だ。つまり完全に不利な状態になるわけではないので必要に応じて使ってみよう。



これが当たると変身する。たまには使ったみよう。

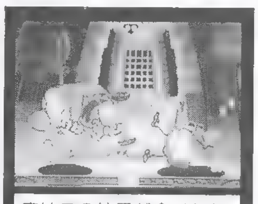
では話を戻して次。

相手の飛び道具を食べて自分の技にしてしまう言霊返し。対応しているは…、

- デミトリのカオスフレア
- モリガンのソウルフィスト
- リリスのソウルフラッシュ
- アナカリスの王家の裁き
- オルバスのソニックウェーブ
- レイレイの暗器砲
- ジェダのディオ＝セーガ
- バレッタのミサイル系
- バレッタの大キックによる地雷

以上の9つだ。

性能は撃った後にすぐ動ける分パワーアップしているといえるだろう。



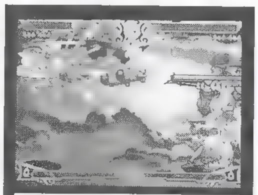
実はこの地雷が食べれた。ESもあるが意味無し。

最後にダークフォース。

アナカリスのダークフォースは下半身と上半身に分裂するのだが、このとき下半身は無敵、上半身は完全スーパーアーマーとなっている。完全スーパーアーマーというのはどんな攻撃を受けてもダメージは受けるが、ひるみやダウンすることのない状態のことで、たとえダークネスイリュージョンをくらってもヒット扱いにはならない。ここまで聞くと一見強そうに思えるが、欠点もある。

欠点その1。下段攻撃がない。つまり相手は立ちガードしていればダメージを受けることはないのだ。

欠点その2。ガードができない。実はこれが最大の弱点で、例えば相手がバレッタだった場合は、こちらがダークフォースを使ったのを見てからクールハンティングを使われるとガードができず、もろにくらうことになる。このときは連続技ではないため、ダメージ補正がかからず大ダメージになってしまうのだ。

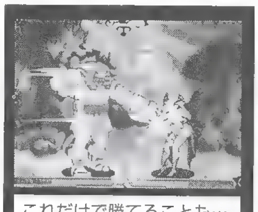


痛い！痛すぎる！

狙いは3つ！

詳しく解説する前に、アナカリスの対戦における狙いを簡単に説明しよう。

まず一つ目の狙いは、「固め」だ。これは要するに相手に攻めのターンを与えずに攻め続ける、ということだ。基本的にダッシュ小パンチから立ち小パンチ連打、そしてまたダッシュ小パンチ…と固めていく。



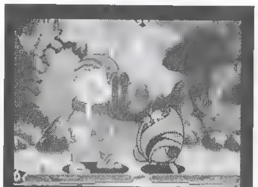
これだけで勝てることも…。強い。

しかし、これだけではいずれアドバンシングガードやガードキャンセルなどで抜けられてしまうので、その対応策や固めのバリエーションを後で詳しくやっていこう。

2つ目の狙いである「ESミイラドロップ」。

一応投げ技なのだが、「ガード不能飛び道具」といった方が正解だろう。

「ESミイラドロップ」狙いの連携は「固め」と似ている。だが，こちらは脱出されないようにするのではなく、いかに相手にガードに集中させるかがポイントになってくる。その辺は後ほど説明。



見てから脱出できれば本物？超連携だ。

そしてもう一つの狙いである「奈落の穴」。これは立っている相手にダイレクトにきめるのではなく、相手をダウンさせた後の起き上がりに重ねる、という使い方だ。

主にしゃがみ大キックをきめた後が狙い目なのだが、なにも考えずに出すと、相手の起き上がり方向しだいでは自分が不利な状況にもなってしまう。



ホールインワン！この瞬間がたまらない！。

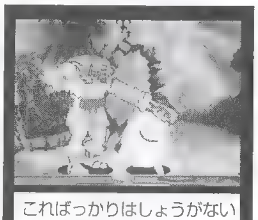
ではどう使い分けるか、これも後で詳しくを説明するぞ。

相手を固めろ

アナカリスのメインの戦法となる「固め」。

まず基本となるのは、先ほども書いたが、ダッシュ小パンチから立ち小パンチの連打の繰り返しだ。相手によってはしゃがまれると小パンチが当たらないので、そのときは代わりに小キック使っていく。下段を狙ったしゃがみ小キックで代用してもいいぞ。

立ち小パンチの回数はだいたい1～4回の間で、毎回ダッシュ小パンチにいくタイミングを変えた方がいい。これはガードキャンセルやジャンプで脱出されるのを防ぐためだ。つまり逆に言うと、ダッシュ小パンチにいくタイミングを読まれると脱出or反撃を受ける可能性がある、ということだ。また、アドバンシングガードを使われた場合も脱出されてしまうが、これはどうしようもない。



こればっかりはしょうがないが、不利になるわけじゃない。

王は超ベテラン

対戦攻略 アナカリス

　結局単純な連携なだけに、それだけを繰り返していてもいつかは返されてしまう、ってのが世の常。そこで、より脱出されにくくするために、アレンジを加えなければならない。

　まず、ジャンプで逃げようとする相手には、ダッシュ中パンチが有効だ。リーチこそ短いが、判定や技の発生スピードはジャンプ封じとして申し分ない。仮に相手がジャンプしていなかったときも、大した隙があるわけではないので、固めをそのまま続行できるのも強みだ。

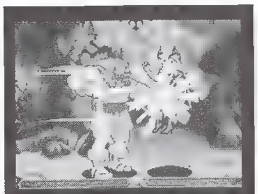
　固めのリズムを読んでガードキャンセルを狙ってくる相手なら、すぐドリを絡めていくといい。テンポよく程々にまぜていくだけで、相手は相当タイミングを取りづらくなるだろう。

つかめ！ ESミイラドロップ

　先ほども書いたが、ＥＳミイラドロップを狙うときは、いかに相手をガードに集中させるかがポイントになってくる。また、相手に読まれないようにさりげなく使うということもポイントの一つだ。

　ではどうやって相手をガードに集中させるか。まずＥＳミイラドロップはジャンプされると脱出＆反撃をくらうことになる。そこでダッシュ小パンチの代わりにダッシュ中パンチを多用し、相手に「ジャンプできない」感を植え付けておく。これでジャンプ対策はＯＫ。

　次に相手をガードに集中させるために、中段のすぐドリから下段のしゃがみ小キック、さらに目押しでしゃがみ小パンチ・しゃがみ小キックのチェーンにつなぎ、再度小パンチから固めにいくか、すぐドリでさらにガードを惑わしていく。これで相手はガード方向に、つまりガードに集中するわけだ。



相手をジャンプさせるな！

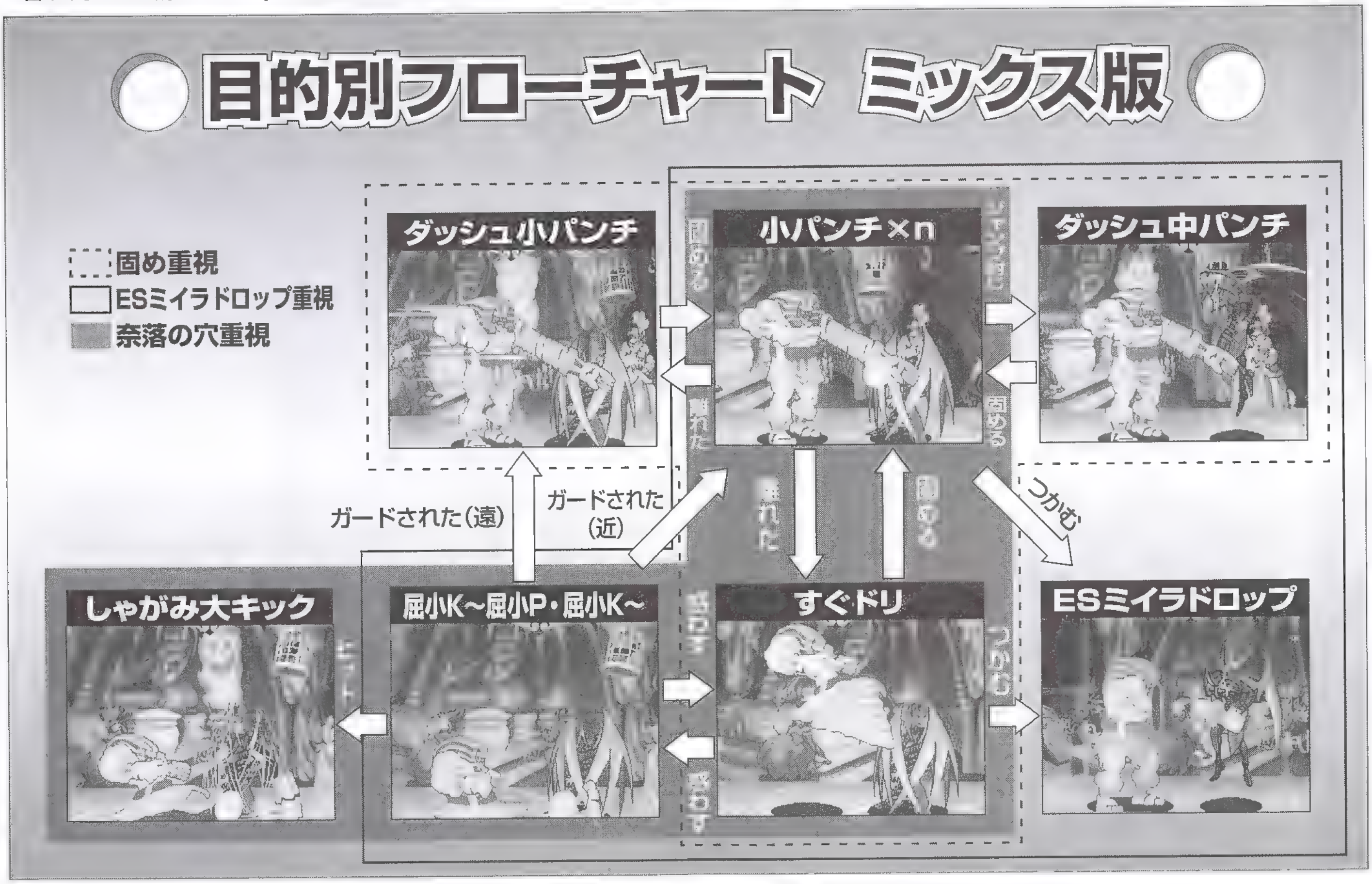
　仕込みができたら、はれてＥＳミイラドロップの出番。

　すぐドリで近づき、小パンチキャンセルから使えば相手はそうそう回避できないはずだ。といっても毎回同じ使い方をすると読まれて逃げられる場合もあるので、ドリルから直接使っていったり、小パンチを２・３発当ててから使ったりしてタイミングを変えれば、さらに回避困難になる。

　めでたくＥＳミイラドロップがきまったら、レバガチャ＆ボタン連打でダメージを増やすことも忘れずにやっておこう。



レバガチャ連打すれば、一回でこんなダメージ。あなどれない。



対戦攻略アナカリス

落ちろ！奈落の穴

3つ目の狙いである「奈落の穴」。狙う前にまず相手をしゃがみ大キックでダウンさせなければならない。まずはそちらから説明しよう。

まずメインはすぐドリからしゃがみ小キック、そして目押しでしゃがみ小パンチ・しゃがみ小キックとチェーンでつなぎ、ここまでの攻撃が相手にガードされていた場合は、さらに小パンチから固めにいくか、再度すぐドリにいってガードを惑わしにいく。とにかくヒットするまでドリルとしゃがみ小キックを多用していくのだ。

ヒットしていた場合はそのままチェーンでしゃがみ大キックにつなぎダウンを奪う。

これで仕込み完了。



さあ、楽しい読み合いの始まりだ。

ダウン後に相手ができる行動は、前転・その場起き・後転の3つだけである。このうちその場起き・後転の2つはアナカリスが追い打ちにいった場合、全キャラ確定で追い打ちがヒットする。では相手は前転すれば追い打ちを回避できるのか？答えはキャラによるが回避可能だ。ちなみにビクトル・ビシャモン・デミトリ・バレッタ・フェリシアの5キャラは前転でも追い打ちを回避できない。…話を戻そう。

確かに相手が前転をしてきた場合は追い打ちが入らないのだが、そこで「奈落の穴」を使うことで見事に穴に落とすことができる。つまりこちらの読みさえ当たれば、相手は絶対に無傷で起き上がることはできないのだ（画面端や相手がアナカリスで砂めの穴を使ってきた場合のみ回避可能）。

手っ取り早く説明すると、その場起き・後転を読んだときは追い打ち、前転を読んだときは奈落の穴を使っていこう、というわけだ。



「前転で追い打ち回避できるよ」決して嘘いってるわけじゃない。

もし対戦相手が友達や知り合いだったら、「アナカリスの追い打ちは前転で回避できるよ」とだけ言っておこう。これで、さらに奈落の穴がきめやすくなるぞ（笑）。

フォローテクニック

実戦で思い通りに攻め続けられればそれに越したことはないのだが、相手が上級者だったり、読み負けたりでうまくいかないことも当然あるだろう。

そこで、そんな「あまりいい状況ではない」状態になったときのフォローをいくつか挙げておこう。

まず攻め攻めの固めキャラに押され気味になってしまった場合、おとなしくガードしていないで小パンチを連打してみよう。大抵の連携なら割り込むことができるはず。もちろん割り込めたらそのまま固め返してやろう。もしそれでもダメな場合は、とりあえず画面端にくるまでガードし続け、画面端にきたらバックダッシュで画面反対側に脱出する、という方法もある。

また相手の連携の中にジャンプ封じ用の技がない場合はジャンプガードで逃げるという選択肢もある、覚えておこう。

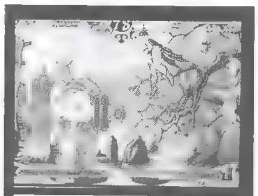


攻めにも守りにも使える小パンチ。お世話になります。

次に対空で使ったしゃがみ大パンチが、相打ちになってしまった場合。

このときは相打ちの打点によって2つのフォローがある。

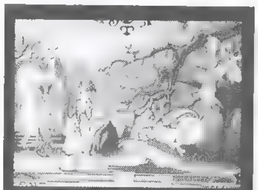
打点が高い場合は相手はダウンしないで落ちてくるので、着地にＥＳミイラドロップやしゃがみ大キックを重ねておくといい。低い打点の場合は相手がダウンするのですぐに追い打ちにいこう。相打ちだと先に動ける、というところがポイントだ。



ＥＳミイラを反応で出すのは割と反射神経を要するか？。

次に追い打ちがスカッたときのフォロー。

追い打ちがスカる状況は大抵相手が前転してきたときだろう。このとき相手は前転するためにレバーを真横に倒したままでいる場合が多い。つまり、起き上がりにそのまま立ちガードしていることが多い、ということだ。よって前転した相手にしゃがみ大キックを重ねるとヒットしやすい。覚えておこう。



これがヒットすれば、さらに奈落の穴が狙えるチャンス？

キャラ別ワンポイント

ではここからはより勝率が上がるようにキャラ別で少しずつだが解説していこう。

●デミトリ

あまり単純な攻めをするとすぐにデモンクレイドルがくるので、こまめに戦法を変えて戦っていきたい。

デモンクレイドルをガードしたときは欲張らず、着地前に立ち大パンチで反撃しておくこと。

カオスフレアは近距離で出されない限り簡単に言霊返しで食べれるので、確実に食べる。食べた後は乱発するとバットスピンをくらいやすいので、起き上がりに重ねる程度に使っていく方がいいぞ。

●モリガン

モリガンにチェーンを重ねるときはしゃがみキック系の下段チェーンにしたほうがいい。こうしておくとガードキャンセルされてもスカってくれることが多いのだ。

モリガンはダッシュやバックダッシュがジャンプしているため、遠距離戦ではコブラブローや立ち大パンチを多用

屈大Kヒット後

相手キャラ	狙い	相手の動き	結果
ビクトル ビシャモン デミトリ バレッタ フェリシア	追い打ち	前転・その場・後転	追い打ちヒット
その他	奈落の穴	前転	落ちる
		その場・後転	空振り後反撃をくらう
	追い打ち	前転	追い打ちスカる
		その場・後転	追い打ちヒット
	起き攻め	前転・その場・後転	前ジャンプからドリル

王は超ベテラン

対戦攻略 アナカリス

してもいい。
　ソウルフィストは確実に食べていき、食べた後は空中ソウルフィストとドリルを多用していこう。
●ビシャモン
　ビシャモンは一見ラッシュがきつそうだが、立ち小パンチ連打で意外と簡単に割り込める。割り込めたらESミイラドロップ狙いで攻めていこう。
●ビクトル
　ビクトルのジャンプ大パンチは激強で、しゃがみ大パンチではほとんど落とせないので、代わりにしゃがみ中パンチを使っていくといい。といってもしゃがみ中パンチは中～遠距離用なので、近距離から跳ばれたときはガードするか、超反応の立ち中パンチで落とすしかない。無理はしないほうがいいぞ。
　突発的にくるメガステイク（頭突き技）などに注意すれば、固め重視でいけるだろう。
●オルバス
　アナカリスに通常投げやアドバンシングガードが無いことをいいことに、オルバスはダッシュ攻撃からの連携をしてくる傾向にあるので、これを止めなければならない。ここで使うのは立ち小パンチだと当たらないので立ち小キック。
　つまりフローチャートの小パンチの部分を小キックにすればいいわけだ。
●レイレイ
　レイレイは暴れられるとやっかいなので、固め重視で押さえ込んでいこう。
　また、中距離でいきなり立ち大パンチを出すのも有効だ。
　とにかく暴れられる前にねじ伏せる、これが重要。
●サスカッチ
　サスカッチは結構キツイ。
　ラッシュを仕掛けられたときはとりあえず小パンチを連打してみて、ダメだったらガードキャンセルを狙ってみてもいいだろう。
　攻めてるときはダッシュ中パンチを多用して相手のジャンプとダッシュを封じていこう。
●ガロン
　スピードのあるキャラだが、落ち着いて対応すればあまり問題ない。
　跳び込まれたら確実にしゃがみ大パンチで落としていき、ダッシュやクイックムーブを使ってくるなら立ち小パンチで対応していく。後はいつも通りでいけるはずだ。
●ザベル
　ザベルも割とキツイ。
　バックジャンプから空中ダッシュ攻撃が、ほとんどしゃがみ大パンチで落とせないので、攻められた場合は無理せずにガードしてジャンプで脱出する機会をうかがおう。
　また、起き上がりにドリルを重ねると、デスボルテージやデスハリケーンで潰されやすいので、ドリルを起き攻めにいくと思わせて空中ガードしてその後反撃、という選択肢も覚えておこう。
●フェリシア
　キャットスパイクがらみの連携はジャンプと立ち小パンチ連打で対応。
　咎めの穴は読まれるとダンシングフラッシュで手痛い反撃をもらうことになる。使うときは慎重に使っていこう。
　しゃがみ大キック後の奈落の穴も読まれると、プリーズヘルプミーをもらってしまう。
　フェリシアは追い打ち確定キャラなので、追い打ちにいくのが無難だろう。
●リリス
　リリスもモリガンと同じくチェーンを重ねるときは下段チェーンにしておこう。やはりガードキャンセルをスカすことができるためだ。
　リリスのジャンプ大パンチはしゃがみ大パンチと相打ちになることが多い。しっかりとフォローしていこう。
●ジェダ
　ダッシュ大キックを多用してくる攻め攻めのジェダは立ち小パンチ連打で対応。
　遠距離で空中ディオ＝セーガや滑空をしてフラフラしているジェダには王家の裁きを多用するとよく当たるぞ。
●キュービィ
　キツイ。
　固めがとにかくキツく、ジャンプで逃げようとしても中パンチで落とされてしまう。なのでそこで無理にジャンプしないで、中パンチには先読みでしゃがみ大パンチを合わせていこう。
　攻めれるときは１回でダメージの大きいＥＳミイラドロップ重視で攻めていこう。
●バレッタ
　しゃがみ小パンチ～レバー入れ中パンチをやられると、はっきり言ってどうしようもない。唯一ガードキャンセルで脱出できるかもしれない、という程度。
　それをのぞいてなら、ミサイルとクールハンティングにさえ気を付ければ普段通りでいけるだろう。
　あと、ダークフォースは絶対やっちゃダメだぞ。

連続技

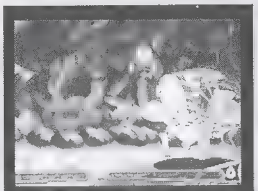
アナカリスにはチェーンだけにとどまらない実戦的な連続技というのははっきり言ってない。
　あえて挙げるなら…、
●ドリル～立ち小パンチ・立ち小キック～小パンチキャンセルコブラブロー（～は目押し、・はチェーン）
といったところだ。


まず深々とドリルをきめ…


小パンチ・小キックとチェーンでつなぎ…

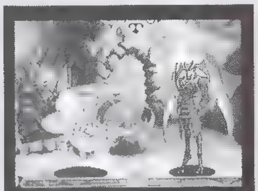

目押しで再度小パンチ。そしてキャンセルコブラブローだ。

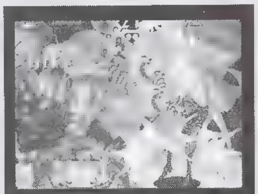
　実戦的なものはそれぐらいしかないが、珍しい連続技はいろいろある。まず…、
●ソウルフラッシュ（言霊返し）～小パンチ・小キック～小パンチキャンセルコブラブロー


まずは言霊返し。その後すぐ動けるので…、


後はさっきと同じ連続技を入れるだけ。

　これは画面端限定。飛び道具を他のものと変えてね応用も可能だ。さらに…、
●ＥＳディオ＝サーガ～ファラオマジック


出したらヒットの確認をせずすぐに…、


ファラオマジック。見事つながっているぞ。

　なんてことも可能だ。ディオ＝サーガの代わりに、ＥＳカオスフレアやソニックウェーブ、大暗器砲でもＯＫだ。言霊返しの組み合わせしだいでいくらでも連続技が考えられる。



対戦攻略 Felicia フェリシア

担当 珈琲フェリシアふりーく

入門編

フェリシアは初めて使うプレイヤーにとって敷居が低く、遊びやすいはずだ。かといって単純ではなく、非常に奥が深い。歴代フェリシアの中で、攻守のバランス、フェリシアらしさ、遊び易さ、奥の深さ、のどれをとってもセイヴァーフェリシアの出来は突出している。セイヴァーのゲームシステムにも合っており、安心して遊ぶことができるぞ。

まずは跳び込みだ

まずは跳び込みからのチェーンコンボを覚えたい。これさえ覚えれば何とかなる。

●ジャンプ大パンチ→しゃがみ小K中P中K大K

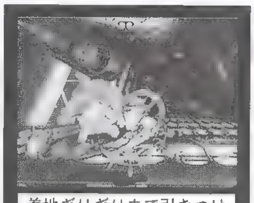
とにかくこの連続技を覚えよう。前ジャンプしたらすぐにレバーをしゃがみガード方向に入れて、空中ガードしたまま跳び込む。そしてフェリシアが着地しそうになったら大パンチボタンを押す。ジャンプ大パンチが出る前に着地してしまったら、もう少し大パンチボタンを押すタイミングを早めてみよう。

セイヴァーは空中ガードが非常に有効なゲームだ。もちろん空中ガードできない対空技も存在するが、ここではまだ考慮に入れないことにする。空中ガードで着地ぎりぎりまで引きつけることを覚えれば、シャドウブレイドのような空中ガード可能対空技に落とされにくくなるし、跳び込み技の打点が低くなるため、地上の連続技につなぎやすくなる。

チェーンコンボを入れよう

ジャンプ大パンチからはしゃがんで、小K中P中K大Kのチェーンコンボを入れよう。レバーはジャンプしたときからしゃがみガード方向に入っているはずなので、そのままにして、後は順番にタイミング良く小K中P中K大Kと押すだけだ。ボタンを連打したほうが出しやすいような気がする人もいるかもしれないが、早めのタイミングであることを意識して、ボタンを一回づつ押して出したほうがずっと良い。毎回安定して成功するようになるし、爽快感も全く違う。コツさえつかんでしまえば、こんなに簡単だったのか、と思ってもらえるはずだ。

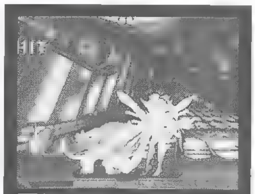
しゃがみ小K中P中K大Kを使っていると、しゃがみ中キックが届かないことがあるかもしれない。実はこれがこのチェーンコンボをマスターする上での、最大の障害となるものだ。ここで立ちにしておけばとか、中Pを抜いて小K中K大Kにしておけば、とか心が揺らぐかもしれない。しかし、まずはしゃがみ小K中P中K大Kが出せるようになることを最優先にしたい。届かなくても、途中でガードキャンセルされても我慢し



着地ぎりぎりまで引きつけて、ジャンプ大パンチを出そう。



そこからしゃがみ小キック、



しゃがみ中パンチ、



しゃがみ中キック、



しゃかみ大キックと一気につなぐ。

て、タイミングを覚えよう。

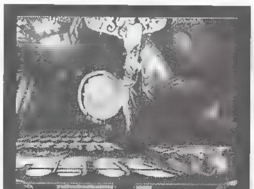
ジャンプ大パンチ→しゃがみ小K中P中K大Kができるようになれば、君のフェリシアは有力な決め技を持ったことになるのだ。

相手に跳ばれたときは

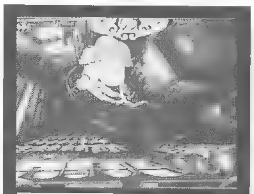
跳び込みからのチェーンで戦っていると、すぐに壁が見えてくると思う。いくら跳び込みが強いといっても読まれていると、落とされてしまう。かといって地上で様子を見ていると、こちらが跳び込まれてしまう。そう、次に覚えるべきは対空だ。

この時点で最も信頼すべき対空技は空中投げである。相手が跳んできたら、こちらも跳び込みの時と同じように空中ガードしながら跳び、ジャンプ大パンチを相手に当てる感覚で大パンチボタンを押せば、空中投げになってくれるはずだ。相手に空中投げされてしまうこともあるかもしれないが、「フェリシアたるもの、空中投げ合戦では負けない！」ぐらいの気合いで投げ勝とう。もし投げられてしまっても､そのタイミングならば､投げ抜けできているはずだ。

もしジャンプ大パンチが出てしまったら失敗だ。そこか



このくらいでもう大パンチを押してしまおう。

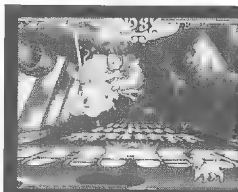


そうすれはきっちり空中投げしてくれるぞ。

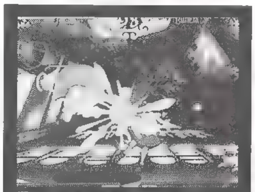
らさらに大キックを出していく余裕があるなら大キックを出しても良いが、それに気を取られるぐらいなら大パンチボタンを押すタイミングに集中しよう。

ジャンプ大パンチを出すぐらいなら、空中ガードしたほうがよい。空中ガードしてから大パンチを出すのだ。そうすれば相手に反撃できるかもしれない。逆に返り討ちを喰らうかもしれないが、とりあえずはこの戦法でいこう。

＊このあたりの攻防はシステムページに書いてあるはずだ。中級編をマスターしたあたりで読んでみると良い。ただしフェリシアは空中投げを非常に重要視すべきなので、全キャラ共通的なセオリーとは少し異なるかもしれない。



ジャンプ大パンチを出してしまうぐらいなら、空中ガードしたほうがよい。



そこからジャンプ大パンチで反撃してみよう。

初級編

跳び込みのみに頼っていると、さすがに読まれてしまう

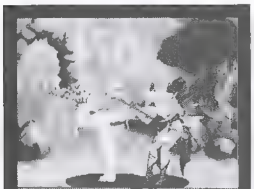
まずはフェリシアのスピードに慣れよう

対戦攻略 フェリシア

ようになる。ある程度地上でも相手にプレッシャーを与えないと、ジャンプに対応されただけで負けてしまいかねない。

遠立ち中キックの強さを体で覚えよう

地上戦でまず覚えたい技は遠距離立ち中キックだ。ジャンプすると相手を跳び越してしまう間合いで使っていきたい。ただし空振った瞬間に相手に跳び込まれると危険なので相手に届かせる事が重要となる。とはいえ非常に強力な技なので、使い慣れていけば、この技を使うポイントがどんどんわかってくることだろう。



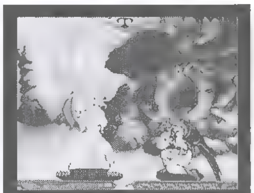
とにかく強い遠距離立ち中キック。

ダッシュで攻め込もう

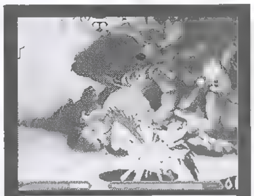
遠距離立ち中キックを多用していると、こちらが遠距離立ち中キックを出そうと思った瞬間に、相手がじっとしてくれるようになる事が多い。こうなればしめたものだ。

この瞬間に狙うべきは、ダッシュ中パンチだ。どうせ止められたとしてもこちらは空中にいることになっているので、連続技は喰らわない。ここだ！と思ったら迷わずダッシュ中パンチで襲いかかろう。

ダッシュ中パンチからは、着地後しゃがみ小K中P中K大Kのチェーンコンボを入れていく。これは連続技になるが、ならなくてもいいのでチェーンコンボを使っていこう。



遠距離立ち中Kに相手がびびったら、



ダッシュ中パンチでとびかかれ！

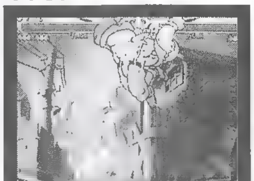


そこからチェーンも忘れずに。

ガードキャンセルされると不快かもしれないが、実ダメージはそれほど喰らってないし、チェーンコンボをガードさせた分だけこちらはゲージが溜まるのだ。練習にもなるぞ。

強力な対空技を投入

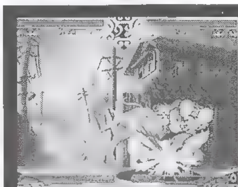
フェリシアの対空の主戦力、しゃがみ大パンチをこのあたりから使っていってみよう。地上技なのにフェリシアが空中に浮いているため、空中ガードされてしまう対空技だが、逆の見方をすれば、つぶされても連続技は喰らわないということだ。空中ガードされても、そこから反撃してくる人は少ない。あまりに空中ガードが目立てば、それこそフェリシアの空中投げの的である。



相手が跳んできたら、



相手を持ち上げるようにしゃがみ大パンチを出そう。



しゃがみ大パンチで相手を落としたら、さらにダッシュで攻めるのだ。

しゃがみ大パンチは引きつけて使わずに、しゃがみ大パンチの上に相手が落ちてくるようなタイミングで使っていく。後ろの方にも攻撃判定を持っているので、相手がフェリシアの頭上に落ちてくるような跳び込みをしてきたときがベストな狙い時だ。

しゃがみ大パンチは落としてからが勝負だ

しゃがみ大パンチで相手を落としたら、そこで終わりではない。しゃがみ大パンチは、フェリシアのラッシュ始動技みたいなものだ。ふっとんで着地しようとしている相手は技を出すことができない。そこにさっきのダッシュ中パンチで攻めていこう。

空中にいる相手を落として、ふっとんだ相手の着地をさらに攻める、というこの一連の流れは非常に重要である。この瞬間を見逃さず攻めれたかどうかが、勝敗の分かれ目になると言っても過言ではない。ここではその基本の形を覚えよう。基本とはいえ、これを覚えるだけで勝率は変わってくるはずだ。

中級編

ここまでのテクニックを使えば、対戦でそこそこ戦えると思う。しかし勝てない相手には全く歯が立たないはずだ。入門編で、フェリシアは扱いやすいキャラだ、と書いた。実際、初級編レベルのことができれば、それなりに対戦で勝てたりするからだ。しかしそのとっつき易さのためか、そこで成長をやめてしまう人も多い。ハンターフェリシアと互換の部分だけを使って戦っている人なども、ここで成長をやめている。

確かにフェリシアは動かしているだけで充分に気持ちがいい。「跳び込んでチェーンやって追い打ち入れて、」以下繰り返し、さえできれば、勝っても負けても満足できるかもしれない。しかしそれは歴代フェリシアに一貫した、最低限の品質保証というレベルでの気持ち良さなのだ。セイヴァーフェリシアの特徴であるところの、テンポのよいラッシュによる高揚感を味わわないのはもったいな過ぎる。

ここから先のテクニックは、必要に迫られて使う、という感覚ではない。自分から積極的に使っていって、初めて身につけることができるテクニックである。何となくフェリシアを使っているプレイヤーと、積極的にフェリシアを使っているプレイヤーに大きな差が出るのは、こういうカラクリによるものなのだ。

最強必殺技 小キャットスパイク！

あれほどプレイヤーに染みついていたローリングスクラッチとサンドスプラッシュの喪失感を、埋めてあまりあるほどの技、キャットスパイク。本来相手にじゃれついていきそうなフェリシアにとって、身を守る技や相手との間合いを離す技よりは、相手に近付いて暴れ回れる技のほうがしっくりくるのは、ある意味当たり前かもしれない。

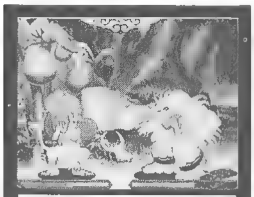
さて、このフェリシアらしい新技キャットスパイクは、性能もすこぶる良い。全キャラの必殺技の中で、総合的な性能が最も良いのではないかと思わせるほど、使い勝手の良い技である。要するに、使わないと思いっきり損をする技なのだ。

そのキャットスパイクでまず使っていきたいのが、小のキャットスパイクである。

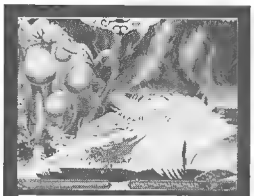
小キャットスパイクは初級編の遠距離立ち中キックとダッシュ攻撃の中間的な性能を持っている。遠距離立ち中キックで相手を押さえ込んで、ダッシュ中パンチで近付く、という2ステップの行動を、小キャットスパイクは単体で

対戦攻略 フェリシア

行える。小キャットスパイクは相手を押さえ込みつつ、接近できるのだ。



相手が止めようと思って出した技も、



タイミングにもよるが、つぶしてくれたりするぞ。

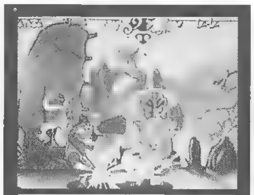
キャットスパイクのダメージは大きい。大攻撃2発分に匹敵するほどだ。そのため相打ちになってもパワー負けはしない。ガードされてもその後はフェリシア有利なので反撃は受けない。ただし、相手を画面端に追い込んでいるときだけは投げられる恐れがあるので、使わない方がよいだろう。

画面端以外で、相手に届かせるように使えば、いきなりでも、通常技キャンセルからでも良いだろう。どの技にキャンセルをかけてもそれなりに使えるが、とりあえずは遠距離でも近距離でもいいから、立ち小パンチにキャンセルをかけていってみよう。キャンセルでなくても、遠距離立ち中キックや、しゃがみ大キックの後に出せば、かなりの効果が期待できる。

全く連係せずに、単体で出す手もある。遠距離立ち中キックの時と同じく、出しどころを体で覚えていこう。相手のジャンプをくぐったりできればいい感じだ。ゲームスタート時にいきなり出すのも面白い。



相手の跳び込みをくぐることができるのも、



小キャットスパイクの利点だ。着地を裏から攻めよう。

通常技を使いこなそう

遠距離立ち中キックやしゃがみ大パンチ以外にも、使える通常技はたくさんある。前述の2つの技をおさらいしつつ、それ以外の技も見ていくことにしよう。

●遠距離立ち中キック

非常に汎用性が高く、出せば何とかなる系の技。攻撃判定の発生は約6０分の6秒。ガードさせてからはフェリシアが約6０分の1秒ほど有利。

攻撃判定は横にも上にもそれなりに大きく、相手のジャンプのしかかりや、ダッシュにも対応できる。あたり負けもしにくい。

ガードさせた後わずかではあるが有利な点も見逃せない。ここからさらに遠距離立ち中キックや、小キャットスパイクなどで強気に攻めていけるのだ。

ちなみに近距離立ち中キックの発生は約6０分の5秒。ガードさせた後は約6０分の1秒ほどフェリシアが有利。

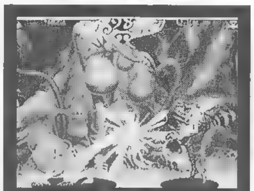
●しゃがみ中キック

遠距離立ち中キックでは勝率の悪い技に対して、有効な場合が多い。発生は約6０分の6秒。ガードさせた後は約6０分の2秒ほどフェリシアが不利。

遠距離立ち中キックに比べ、リーチが短いが、フェリシア自体の姿勢が低いので、しゃがんでいれば当たらない技をつぶすのに最適。キュービーの遠距離立ち中パンチやザベルのレバー入れ立ち中パンチなどに合わせれば、一方的に勝てる場合が多いぞ。



こういった技に、



効果絶大なしゃがみ中キック。

ガードさせた後不利なので、そこで流れが止まってしまうのが難点といえば難点。キャンセルはかかるので、小キャットスパイクでキャンセルをかけておいても良いだろう。

ちなみにしゃがみ中パンチの発生は約6０分の4秒。ガードさせた後は約6０分の1秒ほどフェリシアが有利。使いどころによってはしゃがみ中キックより効果を発揮することも多い。ただしやられ判定が少し上に出てしまう点が玉にキズだ。こちらもキャンセルがかかる。

●しゃがみ大キック

扱いやすい足払い。発生は約6０分の7秒。ガードさせた後は約6０分の2秒ほどフェリシアが有利。

相手がジャンプしそうにないときならば、気軽に使っていくことができる。ガードさせた後、小キャットスパイクで近付くのも有効。しゃがみ大キックをガードさせた後はフェリシアのほうが有利なので、そこで攻めを終えてしまわないようにしよう。



しゃがみ大キックをガードさせた後、



さらに攻めるのを忘れないようにしよう。

●遠距離立ち小キック

空中ガードされない対空技。発生は約6０分の4秒。ガードされた後は約6０分の3秒ほどフェリシアが有利。

しゃがみ大パンチが頭上に強いのに対して、遠距離立ち小キックは近距離にならないような、斜め上に対して効果を発揮する。空中ダッシュなどは得意中の得意だ。



遠距離立ち小キックは斜め上方の相手に強い。

●遠距離立ち小パンチ

遠距離と近距離の変わり目あたりで使いやすい技。発生は約6０分の4秒。ガードさせた後は約6０分の4秒ほどフェリシアが有利。

遠距離立ち小キック的な使い方もでき無くはないが、やはり上方には遠距離立ち小キックのほうが強い。近間で地上の相手に使い、キャンセルキャットスパイクを出したり、約6０分の4秒のアドバンテージを利用して、ダッシュ攻撃にいったりすると良い。

ちなみに近距離立ち小パンチの発生は約6０分の4秒。ガードさせた後は約6０分の6秒ほどフェリシアが有利。

●しゃがみ小キック

立ちガード不可攻撃の主力技。基本的にチェーンもここから入れることになる。発生は約6０分の4秒。ガードさせた後は約6０分の3秒ほどフェリシアが有利。

しゃがみ小パンチも立ちガード不可技だが、リーチとダメージの点でこちらのほうが優秀。チェーンコンボを入れたり、しゃがみ小キックを一発づつガードさせたり、キャンセルキャットスパイクにつないだりと、ここから様々な展開が考えられる。

ゲージの使い道

ジャンプのテンポでなく ダッシュのテンポで 小気味よく

対戦攻略 フェリシア

いつの間にか溜まっているＥＸゲージ。しかしＥＸ技は隙を持っているのでリスクも高く、持て余し気味である。とはいえ使いどころさえ間違えなければ、ゲージはきっと役に立ってくれる。ここではゲージの使い道のチェックだ。

●ダンシングフラッシュ

空中の相手にも全段はいるため、バレッタのビューティフルメモリーのような技をガードしたに時の反撃技として重宝する。ただし技によっては間に合わない場合も存在するので気をつけたい。

反撃技としてだけでなく、出かかりの無敵を利用して相手の技をすかして攻撃する手もある。ある程度ばくちになるが、近間で相手が技を出すタイミングにきっちり合わせて出せば、うまくいくことがある。跳び込み技も打点を読めれば、ある程度すかすことができるぞ。

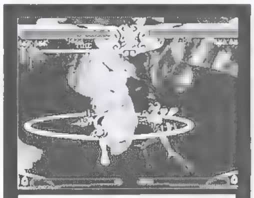
転がり中の姿勢の低さも魅力的だ。ダンシングフラッシュやローリングバックラーは転がり中姿勢が非常に低くなっている。例えば、ガロンにしゃがみ中パンチを多用されて困っているときなどに使えば、気持ちいいほど決まってくれるぞ。ただしローリングバックラーの場合は、相手の技にあわせると上昇攻撃が入らないことがあるので注意しよう。

●ダークフォース投げ

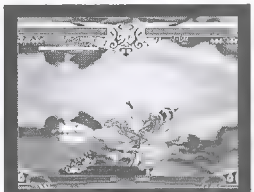
ダークフォース発動時の無敵で相手の技をすかしてヘルキャットで投げるというもの。ヘルキャットをＥＳにする手もある。

相手の起きあがりに密着してから使ったりすると面白い。投げた後はダークフォースを解除しておくのが無難。

ダークフォースのシステムページもしっかり読んでおこう。



ダークフォース発動時の無敵で相手の技をすかし、



ヘルキャットで投げる。

●プリーズヘルプミー

画面端近くで敵に押されているときに使う。中大同時押しのものがヒットしやすい。空中ガードされるとかなり危険なので、確実に読めたときに使うようにしよう。プレイスタイルにもよるが、ジェダには当てやすいぞ。

小大同時押しは隙自体は小さいが、間に合わないことが多い。小中同時押しは相打ちになることが多い。

●ダウン攻撃

一番確実性の高いゲージの使い道が、ＥＳダウン攻撃だ。ダウン攻撃は普通のダウン攻撃と、トイタッチのふたつに分かれる。普通のダウン攻撃はしゃがみ大キックから、どのキャラにもしっかり入れることができる。前転起きされるとタイミング的にはシビアになるキャラもいるが、素早く入力すれば大丈夫だ。

トイタッチは画面端以外のダンシングフラッシュからや、画面端時のしゃがみ大キックから使っていくと良い。

普通のダウン攻撃は相手の裏側にいってしまうので、せっかく画面端に追いつめた相手を逃がしてしまいやすい。画面端時のしゃがみ大キックからのダウン攻撃は、トイタッチを使うのがよいだろう。画面端でなければ、実は起き攻めした方がよい。というわけでいまいちダウン攻撃は影が薄かったりする。もちろんダウン攻撃を入れれば勝てるときは迷わず使っていこう。

アナカリスの咎めの穴に関しては、ダウン攻撃にいってからでも、回避は可能だ。ダウン攻撃の着地後、後ろに下がればいいだけなのであきらめないようにしよう。

上級編

中級編ではどちらかというと基礎的な知識を扱った。上級編では応用的なものを扱う。即実戦投入できるものばかり選んだので、覚えるたびに勝率をアップさせることができるはずだ。

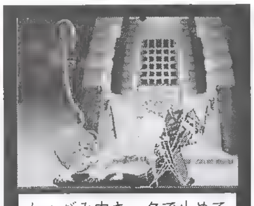
チェーンコンボをガードされたら

初級編では、チェーンコンボをガードされても出し切ってしまおうと書いた。もちろんそれには練習の意味が大きかったわけだが、しゃがみ小Ｋ中Ｐ中Ｋ大Ｋを確実に出せるようになったプレイヤーは、さすがに出しきると損であろう。それはガードキャンセルが怖いからではない。確かにそれも少しはあるが、最大の理由はこちらの攻めを続けたいからだ。

しゃがみ小Ｋ中Ｐ中Ｋ大Ｋをガードされた、と思ってやめることができるのは、中Ｋまで押してしまってからだろう。気合いを入れれば、中Ｐで止めることができるかもしれない。

チェーンコンボを途中で止めたときも、基本的に通常技のスペックを流用して良いので、しゃがみ中Ｋで止めたという事はフェリシアが約６０分の２秒不利である。チェーンコンボにキャンセルをかけることはできない。この約６０分の２秒の不利がダイレクトにのしかかるわけだ。しゃがみ中Ｐで止めたならば約６０分の１秒ほど有利だ。この差は約６０分の３秒だ。次に出す技の発生が事実上これだけ変わってくることになる。どうしても3発目まで出してしまう人はチェーンをしゃがみ小Ｋ中Ｐから立ち中Ｋにつないでいく手もある。立ち大Ｋまで出すのはヒットしていたとしても損だろう。立ち中キックでやめておけば、約６０分の１秒の有利があるので、相手をダウンさせずに攻め続けやすいぞ。

細かいことをいろいろ書いてしまったが、結局のところこの間合いはフェリシアの得意間合いだ。多少の有利不利は気にせず、しゃがみ中キックまで出してしまったとしても、止めれるものなら止めて見ろ、と気合いを入れて小キャットスパイクを出そう。相打ちなら余裕でこちらの勝ちだ。あまりに一方的に返されるようなら、遠距離立ち中キック、しゃがみ中キック、しゃがみ大キック、ダンシングフラッシュ、といったところを使えばほとんどの技に対応できるはずだ。



しゃがみ中キックで止めてしまっても、



強気の姿勢を崩すな。

ここで真に怖いのは垂直ジャンプされることである。垂直ジャンプを多用してくる相手なら、チェーンを大キックまで出し切ってみたり、様子を見てから垂直ジャンプの着地を小キャットスパイクや通常技、跳び込み、などで攻めていったりしよう。

相手を落としたらダッシュだ

これも初級編で、しゃがみ大パンチからダッシュで攻めようと書いた。実はこれはしゃがみ大パンチに限らないのだ。遠距離立ち中キックなどの通常技で、空中判定の相手を落としたら、ダッシュ中パンチで攻めていこう。もし届きそうになかったらダッシュ大パンチや大キック、などでも良い。これはセイヴァーフェリシアを使う上での鉄則事項だ。ほとんどの場合、ふっとんだ相手の着地にぴったりと重ねることができるぞ。

ダッシュ中パンチ以外だと、地上技につなげるのはあきらめて、そこからしゃがみ小キックキャンセルキャットスパイクなどで、攻めの継続を最優先に考えていこう。

対戦攻略の フェリシア


相手のジャンプのしかかりを落としたときなども、


さらにダッシュで攻めるのを忘れないようにしよう。

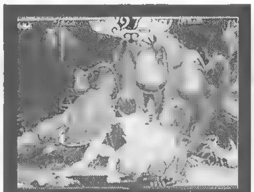
中キャットスパイクによる強力な固め

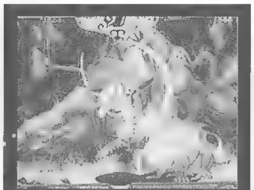
これまではキャットスパイクは小にスポットを当ててきたが、キャンセルから使うのであれば中も非常に強力である。

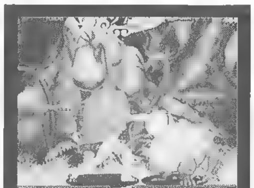
操作のしやすさを考えると、遠距離立ち中パンチキャンセル中キャットスパイク→遠距離立ち中キックのループ形がおすすめだ。これは連続技にはならないが、その分ガードされたときに連続ガードにならないので、ガードキャンセル対策になりつつ固めることができる。割り込みを得意としないキャラにとってかなりきつめの攻めである。

今、連続技にならないと書いたが、中キャットスパイクを相手をしゃがみで喰らってくれた場合は、次の中パンチが連続技になる。中パンチを立ちではなくしゃがみにすると、よりつながりやすくなるぞ。

遠距離立ち中パンチはキャラによってしゃがまれると当たらない。そういうキャラにはしゃがみ小キックやしゃがみ中パンチなどを使っていくと良い。


遠距離立ち中パンチから、


キャンセル中キャットスパイクでゆるりと近付き、


さらに遠距離立ち中パンチと、ループをかけてみよう。

起き攻めでダメージを稼ごう

しゃがみ小K中P中K大Kで相手を転ばせたら、しっかり起き攻めしていこう。中ローリングアタックで近寄ってから（キュービィには危険）、相手の起きあがり方に対応していく。移動起きあがりに関しては小キャットスパイクやダッシュ、ジャンプを相手の移動距離にあわせて使い、その場起きあがりに対しては垂直ジャンプしたり、しゃがみ小キックを重ねたり、起きあがりの約６０分の５秒後ヘルキャットで投げたり、ダークフォースを発動したり、といった選択で攻めていこう。

しゃがんだ相手に当たるか当たらないか

	遠立中K	遠立小P	遠立中P	しゃがみ大P
ジェダ	○	○	○	○
キュービィ	×	×	×	×
リリス	○	×	×	×
バレッタ	○	○	×	×
デミトリ	○	○	○	○
モリガン	○	×	×	×
ビクトル	○	○	○	○
ビシャモン	○	○	○	○
フェリシア	○	○	○	×
サスカッチ	○	○	○	×
オルバス	○(×)	○(×)	○(×)	○(×)
レイレイ	○	○	○	×
アナカリス	○	○	○	○
ガロン	○	○(×)	○(×)	×
ザベル	○	○	○	×

＊オルバス（　）内はダッシュ中。ガロンの（　）内は前進中。

端に追いつめればかなり有利

先ほどの起き攻めで中ローリングを使わず、小キャットスパイクで近付くようにして前転起きを警戒したり、普通のダウン攻撃を使わなかったりすると、自然に相手を画面端に追い込むことができると思う。戦っている最中に相手を画面端に追い込むということを意識できればなお良い。

相手を画面端に追いつめたら、画面端から逃がさないことを最優先に戦っていく。相手の前ジャンプをしゃがみ大パンチで落とし、跳び越されないようにすれば、かなりの間画面端から逃がさずに攻めれるはずだ。

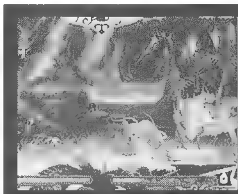
ここでの攻めは遠距離立ち中キックで押さえ込みつつ、ダッシュ中パンチで攻めるという黄金パターンが非常に有効だ。

小キャットスパイクは投げが怖いので中キャットスパイクを使おう。ダッシュ中パンチで近付いてから、通常技キャンセルでループをかけるのだ。画面端に追いつめているはずなのに、中キャットスパイクが相手の裏に回ってしまうことがあるが、これは相手と画面端の間にわずかな隙間が空いてしまったからだ。ある程度は仕方ないぞ。

話を元に戻そう。画面端でダッシュ中パンチなどから、しゃがみ小K中P中K大Kで相手を転ばせたら、とりあえずトイタッチで追い打ちする。そして、そこから少し後ろに下がって相手の前転起きあがりを警戒しながら様子を見よう。相手が前転起きあがりをしたら、さっきのその場起きあがりに対する起き攻めをかけ、相手がその場起きや後転起きあがりをしたら、画面端の攻めを継続していこう。

トイタッチ後、後ろに下がらずに相手の前転起きあがりを誘う手もある。相手が前転起きあがりしたら、タイミング良くバックダッシュして攻撃するのだ。

ここではダークフォースも非常に有効だ。ダークフォース付きならば通常技キャンセル小キャットスパイクが投げられにくい。あと、画面端に限らないが、しゃがみ小キックＸ２からのダッシュ中パンチなども、キティザヘルパーの援護を得て強力な連係となる。もちろん深追いは禁物だ。相手をダウンさせたときや、頃合いを見計らってうまいタイミングで解除しよう。


相手をダウンさせたときは、


前転起きあがりに気をつけて、


起き攻めしよう。とにかく画面中央に逃がさないように。

以上でとりあえずお開きだ。ここに書いたようなテクニックを自然に使えるようになったら、後はフローチャートを考えてみるのも面白いかもしれない。臨機応変さが必

フェリシアって
スバラしいネ！
そう思…わない？

対戦攻略
フェリシア

要なフェリシアではあるが、合理的な形のフローチャートで攻めても、それはそれで楽しめる。まぁやり込んでいれば、体が勝手にフローチャートを作っているものではあるが。

ひとつひとつのテクニックも伸びる要素はたくさんある。フェリシアとの楽しい日々はまだまだ終わらないぞ。

連続技

フェリシアの覚えておきたい連続技を見ていくことにしよう。

●ジャンプ中パンチ→しゃがみ小K中P中K大K→ダウン攻撃

入門編の跳び込み大パンチを中パンチに変えたもの。ジャンプ中パンチは２ヒット技でしかも技と技の間隔は狭いので相手に２発当てやすい。下手に空中チェーンを使うよりずっと快適な空中２段が出せるぞ。そこからしゃがみ小キックを出せば、相手は立ちガード→立ちガード→しゃがみガードとガードを変化させなくてはならず、ガードしにくい。ジャンプ中パンチはフェリシアの扱い易さを支える技といえよう。

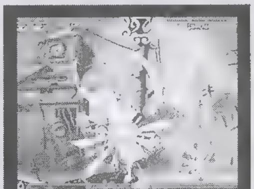
●ジャンプ中パンチ→近距離立ち中パンチキャンセルダンシングフラッシュ→トイタッチ

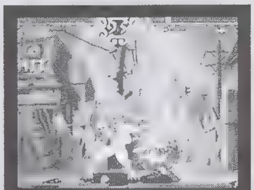
爽快な連続技。決めうちならば難度も高くないので、余裕のあるときに狙ってみよう。ジャンプ中パンチ→近距離立ち小パンチからチェーンコンボにせずに遠距離立ち中パンチにつなぎ、キャンセルをかける手もある。しゃがみ小パンチから目押しでしゃがみ中パンチの形もあるが、タイミングはシビアだ。

●中キャットスパイク（しゃがみヒット）→遠距離立ち小パンチキャンセル小キャットスパイク

キャットスパイクの小と中の違いを象徴するような連続技。中キャットスパイクは発生が遅い（約６０分の２２秒）代わりに技後のアドバンテージが大きく（約６０分の４から６秒）、小キャットスパイクは発生が早い（約６０分の１１秒）代わりに技後のアドバンテージが少ない（約６０分の１秒）。

中キャットスパイクはしゃがみで喰らってもらったほうが、よりフェリシアが早く動き出せるぞ。

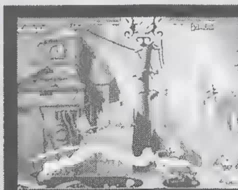

中キャットスパイクをしゃがみで喰らってもらえば、

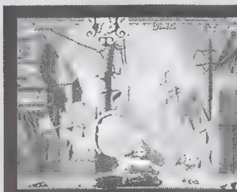

遠距離立ち小パンチなどがつながって、


さらにキャンセル小キャットスパイクがつながる。

●ショートダッシュ小キック→しゃがみ小K中P中K大K→ダウン攻撃

ダッシュ後すぐにレバーをガード方向に戻してショートダッシュする。ショートダッシュの着地の直前、フェリシアが丸くなったところで小キックを出すと、ショートダッシュ小キックが出る。ショートダッシュ小キックから地上に着地してチェーンコンボを入れてやろう。ショートダッシュ小キックヒット後は、約６０分の９秒ほど連続技になるタイミングがある。中技なども問題無くつながるぞ。ダッシュの着地をキャンセルすれば、通常技をはさまずダンシングフラッシュにつなげることだって可能だ。


ダッシュしたらガード方向にレバーを戻す。


ショートダッシュになれば、フェリシアは失速し丸くなる。


その瞬間に小キックを出せば、ショートダッシュ小キックが出るぞ。

●プリーズヘルプミー相打ち→しゃがみ中パンチキャンセルＥＳローリングバックラー→トイタッチ

フェリシアが画面端を背負った状態で、相手がほぼ密着して技を出してくれたときに狙える。かなり状況を限定するが、割と実戦ではよく起きるので狙ってみても良いだろう。プリーズヘルプミーは小中同時押しのものを使おう。中大同時押しでも不可能ではないが。


画面端を背負ってプリーズヘルプミー。相打ちしたら、


しゃがみ中パンチキャンセル、


ＥＳローリングバックラーをたたき込もう。

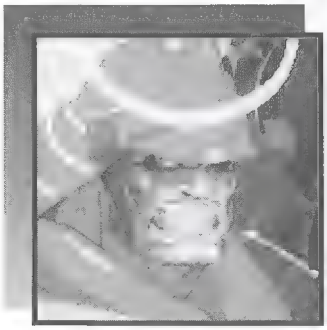
プリーズヘルプミー後ゲージがないときは遠距離立ち中パンチキャンセル小キャットスパイクや、しゃがみ小Ｋ中Ｋ大Ｋのチェーンコンボが狙えるぞ。

画面端のプリーズヘルプミーといえば、普通にしゃがみ小キックなどの通常技からキャンセルをかけて連続技にすることができるぞ。この場合もプリーズヘルプミーは小中同時押しだ。

●（ダークフォース中）近距離中パンチキャンセル小キャットスパイク→キティザヘルパー→遠距離立ち中パンチキャンセル小キャットスパイク

相手キャラによってはさらにのびることも。画面端ならループではいる。立ち中パンチをしゃがみ小パンチにするとダークフォースが切れるまで入れることができる。様々な形があるので、いろいろ探してみよう。


キティザヘルパーをうまく使ってオリジナルコンボを作ろう。



対戦攻略

担当 K.A.L

Bishamon ビシャモン

攻略に入るまえに、この対戦ページと連続技ページで使われている用語・略語を説明しておこう。

- ●ジャンプ＝J
- ●しゃがみ＝下
- ●キャンセル＝C
- ●パンチ＝P
- ●キック＝K
- ●レバー前入れ＝入れ
- ●ガードキャンセル＝GC
- ●アドバンシングガード＝ADG

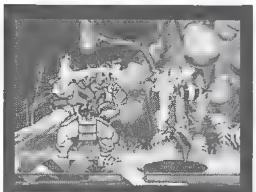
チェーンコンボは、｛　｝で囲んである。例えば小P→中P→大Pのチェーンなら、｛小P・中P・大P｝と表記する。

チェーンでもキャンセル技でもなく、普通に連続で攻撃がヒットしているものは、"→"で表記。例えば小Pから目押しで小Kにつないで、小Kから下中Pも目押し、あとはチェーン、という場合は、小P→小K→｛下中P・下中K・下大P｝となる。

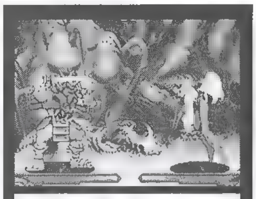
ジャンプした直後にすぐにジャンプ攻撃を出すことは、"昇り〜"としている。



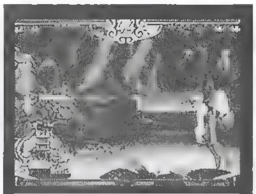
密着。至近距離だ。



近距離。下小P、ダッシュ小Pが活躍。



中距離。ダッシュ中Pやジャンプ攻撃、居合い斬りなど。



遠距離。J絡め魂、ショートダッシュが活躍。

また本文中で度々出てくる"間合い"やら"〜距離"については、写真を参考にしてほしい。

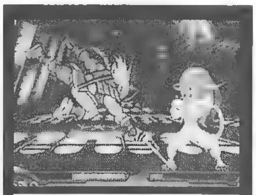
ジャンプ攻撃から覚えよう

ビシャモンではじめに覚えるべきことは、J中KとJ大Kを使った跳び込みだ。刀を使っているだけあって、ジャンプ攻撃のリーチはかなり長い。多少離れていても、1回のジャンプで攻撃可能なため、ほかのキャラよりも攻撃範囲が広いことになる。中距離で迂闊に飛び道具を出すような相手には、J中KからJ大Kの空中チェーンで跳び込み、連続技の恐怖を味合わせよう。

チェーンコンボや目押しといったビシャモン必須のテクニックができなくても、初めのうちはこの｛J中K・J大K｝で跳び回るだけで十分嫌がられる。しかし、そのうち昇り跳び蹴りや空中投げといった空対空攻撃で、空中にいる間に落とされるようになる。そうしてはじめて、ビシャモンのジャンプ攻撃の特徴を理解するのだ。

ビシャモンのジャンプ攻撃は、「真正面か斜め下の2方向にしか伸びていない」。しかも「薄い」。

「薄い」とはどういうことかというと、ほぼグラフィックのとおりだ。ビシャモンのジャンプ攻撃は"ピンポイント攻撃"なので、相手が地上にいるのか空中にいるのかに合わせて的確に出していく必要がある。ジャンプしたときに相手が空中にいても地上にいてもどちらでもOKな、両方に対応した便利なジャンプ技は無いのである（普通、大抵のキャラにはある）。



なんで当たらないんだよ〜。

こうなってくるといよいよ本格的な跳び込み方などを学ばなくてはならないが、それはまたあとで、「空中戦の解説」で行うことにしよう。

地上では居合い斬りを使っていこう

跳び込みが強いということが分かったら、つぎは着地したあと、地上で出す技はなにがいいのかについてみていこう。

ビシャモンといえば、地上では「チェーンコンボ」だが、初めのうちは無理してチェーンをやろうとして失敗するより、もっと単純で強い技を出していった方がいい。

今回のセイヴァービシャモンでそれにあたるのは、溜め系必殺技の居合い斬りだ。この技、Vハンターのときには下段居合い斬りが"立ちガード不可能"だったり、ES版の「かっ捌き」が尋常でない威力であったりと"強力"を地でいく技だったが、今回は下段居合い斬り、下段かっ捌き双方とも立ちガード可能、威力もほどほど、と一見性能ダウンしている。しかし、居合い斬りは

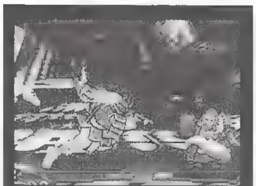
「ヒット、ガードさせたあと、こちらが圧倒的に先に動き出せる」

というのがウリなので、使い勝手のことを考えると、むしろ前より良くなっているといえるのだ。

「ヒット、ガードさせたあとこちらが先に動き出せる」ということは、居合い斬りの技モーションが終わって動けるようになっても、相手キャラは「まだくらいモーション中、もしくはガード硬直中」であるということだ。相手がまだそういう状態であるのなら、その間にさらに接近したり攻め込んだり、場合によっては「追い打ちで連続技を決めたり」できるということになる。



固めから下段居合い斬り。先手をとったぞ。



いけ〜い！

つまり、居合い斬りを触れさせることで、イニシアチブをとれるのだ。

もちろん、居合い斬りを推す理由はまだほかにもある。リーチが長くて威力が高く、少し離れたところから出せば"ジャンプ防止"になる。この"ジャンプ防止"が意外に重要で、是非覚えておいてほしいポイントだ。詳しくは「間合い別行動指針」を見てほしいのだが、リーチが長くて威力があり、触れさせられれば先に動けるという特長だけは忘れないようにしてほしい。

なお、居合い斬りは、レバーをいれて溜めた時間に応じて、リーチやヒット数（威力）が3段階に変化する。溜め時間が短ければ1ヒットで短い居合い斬りが、溜め時間が長ければ3ヒットして長〜い居合い斬りが出るようになっている。当然最大パワーの居合い斬りが一番強く、できることならいつもこの居合い斬りを出していきたい。

ただし、居合い斬りの溜めが1段階分でもある場合は、ES版で出せば、必ずかっ捌きになる。どうしても居合い斬りを出したいのだが溜め始めたばかり（短いのしか出ない）・・・・・という場面では、同時押ししてES版、かっ捌きを使おう。

先の｛J中K・J大K｝と合わせて考えると、とりあえずはじめのうちは｛J中K・J大K｝で跳び回り、着地したらたまに居合い斬り（この段階ではおもに下段）を出していく、ということになる。

猛ラッシュで真正面からぶっつぶせ

対戦攻略 ビシャモン

慣れてきたら、チェーン等で攻めたてたいのだが…

徐々に動かせるようになってきたら、そろそろ行動と行動のすきまを埋める、つなぎになる別の動きが必要だ。例えばジャンプ攻撃と居合い斬りの間をつなぐ行動。居合い斬りを出して、再度跳んだり接近したりする行動。

このすきまをつなぐのには、小技を使ったチェーンコンボと“目押し”のテクニックが役に立つ。

チェーンコンボはこのゲームを代表するシステムのひとつで、通常技だけで連続技ができたり、少しの間ガード状態に固めておくことが可能だ。これはおもにジャンプ攻撃やダッシュ攻撃がヒットしたときに、そのまま連続技を狙うときに効果を発揮する。

だが、一度入力してしまうと、チェーンコンボは最後まで出きってしまう。入力そのものも、相手の様子に合わせて臨機応変に変えていく、ということができず、ある程度まで一気に入力してしまわないといけない。当然、入力しきってしまい、チェーンが最後まで出きってしまうと、こちらの行動はそこで一端ストップしてしまう。

“攻めの流れ”を途切れさせることなく常に攻めていたいのだが、チェーンを使いながら、相手の状態に応じて行動を変えていくなどというのはかなり困難だ。だが、なんとかこれを実現する術はないのだろうか？

じつは、ある。ビシャモンは小技の性能に恵まれていて、チェーンコンボとはまた違った方法で相手を固めていくことができるのだ。

ここで活躍するのが、
“目押し”
という重要なテクニックだ。

接近戦では、目押しだ!!

ボタンを一気に順番通りに押していくチェーンコンボと違い、“目押し”は1回1回間隔をあけて押していく。明らかにチェーンコンボにはならないタイミングなのだが、連続技にはなる、これが目押し連続技だ。

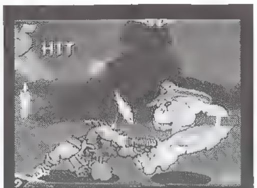
目押しの優れている点は、出した小技がヒットしたのかガードされたのかを目で見て確認してから、次の行動に移れるところにある。ヒットしていれば、次にチェーンコンボや通常技→C必殺技を入れて連続技にすればいい。ガードされていれば、GCやADG、ジャンプによる空中への逃げを妨害するために、時間差で小技を繰り返しだしていったり、ダッシュ攻撃（“間合い別行動指針”で解説）で再び接近したりといった選択肢がとれる。

また、本来必殺技でキャンセルできるはずの通常技でも、チェーンコンボにするとキャンセル不可になってしまう。そこへいくと“目押し”は全然チェーンでもなんでもないため、必殺技でキャンセルをかけることができるのだ。うまく目押しができれば、通常技を何発も入れつつキャンセル必殺技、なんて連続技も可能になるわけだ。

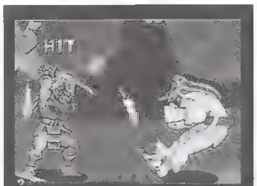
さらにチェーンコンボと目押しを組み合わせて使うことも可能だ。チェーンを｛下小P・下小K｝までで一端やめ、そのあと目押しで下小Pか下小Kを出す。そこからあとは目押しをつづけても、キャンセル必殺技につないでも、チェーンにしてもいい。

例えば｛下小P・下小K｝→｛下小P・下小K｝という連続技（固め）では、1回目の下小Kから2回目の下小Pの部分が目押しで、ほかはチェーンコンボだ。

このように、目押しは応用範囲がひろく、常に攻め続けていたいビシャモンにとっては便利で必須なテクニックなのだ。タイミングはそれほど難しくないので（チェーンよりは一瞬遅いくらい）、練習して実戦に組み込んでいこう。説明が遅れたが、チェーンであろうと単発で出した場合でろうと、下大Pを出したときは、必ず立ち大Kも一緒に出して、下大Pの隙をフォローしよう。｛下大P・立ち大K｝は必ずこれでワンセットだ。



チェーンのあとや、遠距離で下大Pを出したら・・・。



立ち大Kにつないで隙をなくす。

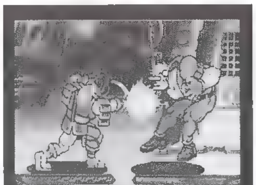
狙撃・不意打ちに威力絶大！ES絡め魂

ジャンプ攻撃、居合い斬り、チェーン、目押しときたら、つぎは絡め魂について知識を蓄えよう。

絡め魂は飛び道具なわけだが、使い方は一般の飛び道具のイメージとは違うものになる。すなわち、中距離からキャンセルで出していったり、相手のジャンプが届かない距離から牽制で出してみたりという使い方はしないのだ。

ではどういう使い方をするのかというと、1つ目は、接近戦時の不意打ちだ。目押しを使ってGC、ADGを警戒しつつ、
①下小P、下小K、下中P、下中Kのどれかからキャンセルで出す。
②技と技の間に突然出す。
のおもに2通り。

狙いはやはりGC、ADGや、小技による割り込みをしようとしてガードが解けた瞬間へのヒット。空中へ逃れようとジャンプしようとしたところへのヒットも期待できる。



近、中距離での不意打ちES絡め魂は使える。

目押しからの通常技キャンセルで出す場合は、大の絡め魂を、ノーキャンセルで不意に出す場合はES絡め魂を使おう。通常の絡め魂は小が一番隙が大きく、ガードされると反撃を受けてしまう。大とES版は一瞬早く相手キャラが動き出すが、ほとんど同時といっていい。

ちなみにヒットしたときに相手キャラを金縛り状態にしておける有効時間は、小が最も短く、ES版が一番長い。空中から出す絡め魂は隙はどれも変わらないが、やはり小だとすぐに回復されてしまう。これを考慮すると、小の絡め魂は基本的に使う必要なし。使うときは大、もしくはゲージがあれば必ずES版にする。特にES版絡め魂は弾の当たり判定が大きく、もの凄く速い。近距離から出せばまず跳ばれることもなく、非常に心強いのだ。

絡め魂がヒットしたあとは、特殊な状況でないかぎりは辻疾風で往復しよう。ここだけみれば返し刃→鬼炎斬の方が威力は高いが、EX追い打ち技のとが首さらしを含めれば、辻疾風の方が上。鬼炎斬で転ばせたあとに狙うと間に合わないことが多いのに対し、辻疾風後は「移動起き上がりされない」のでとが首さらしがまず間に合うのだ。もちろんゲージがないときは返し刃→鬼炎斬がおすすめだ。



辻疾風のあとに安定して入るとが首さらし。

辻疾風を入れた場合は、そのあととが首さらしなどで追い打ちしても、移動起きはできない。これもなかなか重要な事柄だ。

空中戦の解説

基本説明の最後は空中戦についてだ。

ビシャモンは地上でのラッ

対戦攻略 ビシャモン

シュが猛烈なので、相手は空中へ逃げたがる。このゲームは空中ガードが強力すぎるくらい便利なので、なおさらだ。しかも地上ではＡＤＧという鉄壁の防御手段があるので、これをきちんと使われるとわりとあっさり空中へ逃れられてしまう。

また、ビシャモンは体が大きく、まともな対空技が無いので、ジャンプ攻撃などで上から押さえ込まれるとキツイ展開に陥りやすい。

さらに、ビシャモンはジャンプ攻撃が決して使いやすいものではないので、ジャンプ攻撃対ジャンプ攻撃になった場合、空中技をうまく使わないと、空中にいる相手を落とすことができない。以上のような理由から、相手がピョンピョン跳びはじめたら要注意だ。

昇り攻撃への対処

ジャンプすると同時に中Ｐ、あるいは大Ｐなどの、空中投げを兼ねる技を出してくる相手は非常に多い。下方向にしか伸びていない中キック、大キックで跳び込むことが多く、しかも早出しすることの多いビシャモンにとっては、これはかなり厄介だ。すぐに空中投げされてしまったり、こちらの攻撃の当たらない位置からやられてしまったりする。体の小さい相手になると、相当深刻な問題になる。

これを解決するには、まず、相手が「こちらのジャンプをみてから空中投げにくる“対応型”」なのか、「ジャンプ攻撃を早めに出しながら自分から跳び込んでくる“攻撃型”」なのかを見極める必要がある。

相手が“対応型”なら、Ｊ中ＰかＪ小Ｋを跳ぶと同時に出し、こちらも昇り攻撃で対抗する。空対空ではＪ中Ｐが一番強い。出のスピード、リーチ、判定の強さなどのバランスがいいのだ。これを昇りで出したら、下りでＪ中ＫかＪ大Ｋを出す。これが１セット。



空対空で信頼できるのは、昇り中Ｐ。

相手が“攻撃型”の場合は、バックジャンプして空中ガードをしよう。空中ガードしたら中Ｋボタンを素早く押して、空中ガード後にＪ中Ｋを出してすかさず反撃する。これが低い位置でヒットしたときは、そのまま地上の連続技につながることがあるのでポイント高い。



空中からラッシュをかけられたら、バックジャンプして…



空中ガード後にＪ中Ｋで反撃。

この「空中ガード後Ｊ中Ｋ（Ｊ大Ｋ）による反撃」は、ビシャモンの防御テクニックで１、２を争うほど重要。活用しよう。

垂直ジャンプ待ち・バックジャンプ逃げへの対処

一度ビシャモンペースになったら、もうとにかくバックジャンプして空中へ逃げようとする人。またそうなる前に、ビシャモンを近づけさせまいと垂直ジャンプ攻撃を繰り返す人。さらにこの混合の人。どれも厄介だが、先の昇り攻撃マニアに比べれば対処はしやすい。

バックジャンプで離れていこうとする相手に対しては、ショートダッシュ（ダッシュしてすぐ止まる）を小刻みに繰り返して接近し、画面端へ詰めていこう。時折空中ガードしながらの跳び込みを混ぜていけばさらに楽だ。中・近距離まで接近できれば、そこからダッシュ中Ｐで走るという選択肢もある。

垂直ジャンプしながらこちらを近づけさせまいとする相手には、こちらも垂直ジャンプして大Ｐとか、いきなりダッシュ大Ｐで突っ込むといい。立ち大Ｐは対空性能に関しては抜群だ。ただし隙が大きいので、ガードされたりすると大変なことになる。乱用は控えて、ここぞというところで出していくと良い。

ジャンプ攻撃そのものが当

特定のキャラが相手のときは、こちらのジャンプ攻撃そのものが非常に当たりにくかったりする。ジェダやバレッタがその代表だ。また地上からは接近しにくく、かといって空中でのぶつかり合いでも負けてしまう相手、ビクトルやサスカッチなど、こういった「地上にいることはできない。しかしＪ攻撃をヒットさせることもできない」といった難敵に対しては、奥の手を使うことになる。その奥の手とは、「空中絡め魂」だ。

これはハッキリ言って遠距離専用だ。近づかれてしまった場合は、空中ガード→Ｊ中キックでも使わないと、空中から引きずり降ろすことはできない。近づかれるまえに、空中絡め魂を出して、飛び道具で迎撃するのだ。

小・中・大のどれを出すかもかなり重要だ。ジェダやビクトルなど、「高いところで当たりそう」な相手にはおもに大。サスカッチのような低い位置を移動してくる、突進力のある相手に対しては小を使っていこう。バレッタはまた特別で、２段ジャンプばかりの相手なら大を、２段ジャンプやノーマルジャンプ、地上ダッシュを混ぜてくる相手には小を使おう。



特にジェダ戦で生死をわける、Ｊ絡め魂。

防御テクニック

ビシャモンは、受けにまわるとつらいキャラだ。まともな対空技が無く、体が大きいので相手のラッシュから抜けだしにくい。しかし、ポイントを押さえて対応すれば、ドツボにはまるまえになんとかなる。

ポイントは２つ。１つはすでに説明済みの「空中ガード→Ｊ中Ｋ」。これで未然に防ぐ。

２つ目のポイントは、ズバリＧＣだ。コレばかりは練習に練習を重ねて精進しないといけないが、現実問題として、ＧＣのできるビシャモンとできないビシャモンとでは、防御力に差がありすぎる。ビシャモンのＧＣ技、鬼炎斬はかなりの高性能技なので、ＧＣの成功率＝切り返し能力といえるのだ。地上で固めに入られても、素早く確実にＧＣできれば、そこから逆に攻めに転ずれる。もちろんリスクをともなうが、これはマスターしておきたい。

そのほかの防御テクニックでは、空対空で垂直Ｊ大Ｐと、地対空の立ち大Ｐ、それに投げ返しとジャンプ系ダッシュ防止を兼ねる入れ中Ｐがある。Ｊ大Ｐは離れているとき用で、先読みで相手の行動を見ずに出しておく。立ち大Ｐは見てから出す対空技で、やや早めに出し、カウンターをとるような感じで使う。足下への判定も強く、地上からの突進を止めるのにも大いに役立つ。入れ中Ｐは、モリガンやサスカッチのようなジャンプタイプのダッシュをもつキャラが、こちらの起き上がり時などに目の前にいるとき、



前方への判定は意外に強い入れ中Ｐ。

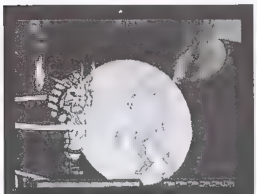
猛ラッシュで真正面からぶっつぶせ

対戦攻略 ビシャモン

投げを兼ねて入力する。モリガン、サスカッチ、ジェダなどのダッシュによるラッシュをただ落としたいだけなら、立ち小P連打でもいけるぞ。

極限られた状況でのみ使用される防御法もあるが、ダークフォースによる無敵&スーパーアーマー利用なので、本当に困ったときのみ使おう。

例えばオルバスの泡地獄や、キュービー、バレッタなどのラッシュから一時でも抜け出したいときがそうだ。そういうときにダークフォースを使って、体勢を立て直したら、隙をみてすかさず中断するのだ。ビシャモンのスーパーアーマーは、防御力こそわずかに上がるものの、回復ダメージがまったく残らずに体力ゲージが減少していくので、攻撃を何発もくらってしまうとあっと言う間に死んでしまうのだ。



絶体絶命か超余裕のときに発動、ダークフォース。

間合い別行動指針

■遠距離

ショートダッシュをしながら接近。なんだか近寄りにくいな、と思ったら、空中絡め魂やES絡め魂を出してみる。

■中距離

相手キャラ、また相手プレイヤーの動きによって、大きく2とおりの選択がある。

ダッシュ中Pで地上から急接近するか、昇り中P→下り中or大Kで空中から近づくか。さらに空中から近づく場合でも、技を出さずに空中ガードしながら跳び込み、相手が地上にいるのを確認してからJ大Kを出すというパターンもある。これは空中戦が強いキャラや、対空必殺技をやたら連発してくるデミトリ、モリガン、リリスなどによく使う。

固めから離れたあとで、相手が「こちらのダッシュ攻撃を止めようとすぐもがく」なら、再度接近するというほかにつぎの選択肢が有力になる。

①地上の技を出して抵抗してくるタイプ→チェーンの最後の立ち大Kの直後（または固めの直後）に、いきなりES絡め魂を出す。ボタンを押したりしていればまずヒット。

②とりあえずジャンプしようとするタイプ→チェーン（固め）の最中に溜めを作っておき、ジャンプ封じで上段居合い斬りを出す。もし跳び込まれたとしても、ES絡め魂より隙が少ないので多少安心だ。重要なのは、どちらも「突進ばかりがビシャモンではない」ということを相手にアピールするところにある。そうすれば、再接近、ラッシュもやりやすくなるというものだ。



どうも突進しにくくてすぐ跳ぶ相手には、上段居合い斬りだ。

■近距離

基本的に選択肢は3つ。

①ダッシュ小Pで再接近。ラッシュ継続。

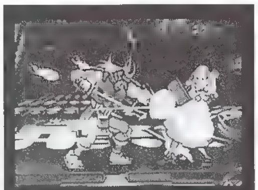
②昇り中Kでしゃがみガードをつぶす。ラッシュ継続。

③下小P等で目押し、様子見。

できるかぎり①か②がいい。①と②のどちらがいいのかは、単純に相手による。すぐ跳んで逃げようとするならジャンプ防止の①。しゃがみガードばっかりで、ADGや小技による割り込みしかしない相手なら②だ。③は、突然出すES絡め魂や威嚇の下段居合い斬りでもいい。下小Pがヒットしたら、目押しからチェーンコンボを逃さず決めよう。どちらにしても③をやりすぎると中距離まで離れてしまうので、早い段階で接近し直したい。

下小Pはそう何発も出さず、ダッシュ小P→ダッシュ小Pといった刻み無しとか、ダッシュ小K→下小K→ダッシュ小Pというようにスピーディーにいけるのが理想だ。

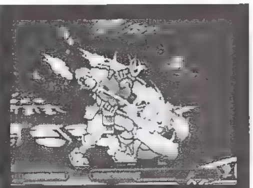
ポイントになるのは、下小P、下小Kや下段居合い斬り、ES絡め魂などの"つなぎ"をうまく混ぜることができて、ダッシュ攻撃を読まれなくできるかどうか、この1点だ。



ラッシュ！ダッシュ小P後は先に動けるぞ。



投げや中段もあるけど、今回は下小K。下段だ。次は…

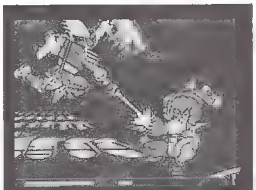


もいっちょダッシュ！ばれないように。

■密着

ジャンプ攻撃がガードされたあとなら、対空必殺技をもっているキャラが相手なら一瞬まって空振りをさそう。GC狙いの割り込みで出してくる可能性が高いからだ。ダッシュ攻撃がガードされたときも同様。ダッシュ攻撃がヒットしたときは、目押しから連続技だ。

そうでないキャラが相手なら、目押しでタイミングをずらしつつ、連続技とつぎのダッシュチャンスをうかがう。キュービーやバレッタなどの昇り中K（しゃがみガード不可）を当てにくいキャラに対しては、かわりにいきなりバックダッシュ中K（大K）で意表をつくといい。これは動きをトリッキーに見せる効果があるので、間合いが開いて攻めが一端途切れるという欠点はあるが、有効な中段攻撃としてほかのキャラに対しても使っていってもいいかもしれない。これを警戒して立ちガードしてくれるようになれば、下小Kから連続技を狙いやすくなる。立ちガード不可のEX技、閻魔石（ガードされると反撃確定技）が唯一ヒットする可能性のある場面でもある。



おら〜、固まってんな！バックダッシュ中Kは中段だ。

EX技の鬼首捻りは、この密着から近距離の間でなら、どこでも狙える。跳び込み直後、ダッシュ攻撃直後などが狙い目だ。ただしキュービー、バレッタには、しゃがまれていると握れないので注意。

■端に追い込んだとき

画面の端に追いつめたときは、近〜密着のラッシュ&様子見モードに加えて、「垂直ジャンプモード」でプレッシャーをあたえよう。少し離れて垂直J中K、大K、たまに{J中P・J大K}を出すだけなのだが、これがなかなかに強力。5分の割合で混ぜていこう。



これくらいで垂直J攻撃。かなりいけてる。

最後になったが、コマンド投げの切り捨て御免は、近〜密着の間のあらゆる場面で狙っていこう。ダッシュからいきなりとか、ダークフォース使用直後とか、起き上がり時などだ。ビシャモンのコマンド投げは、はじめのモーションに無敵時間があるので、密着状態なら鬼炎斬より信用できるリバーサル技といえるのだ。

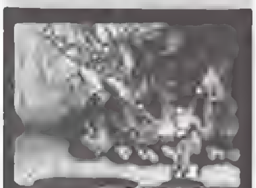
対戦攻略 ビシャモン

ビシャモンの連続技

　ここからは、ビシャモンの連続技について解説していこう。简単なものから受け狙いのものまでいろいろあるぞ。なお、跳び込みは
「J中K→J大K」
から入っている。小Kから入った方が若干威力が高いが、普段もっとも使用率が高いであろうと思われるコンビネーションのほうがイメージ的に伝わりやすいとおもう。
　解説は以下の通りだ。

実用的な連続技

●「J中K・J大K」→「下中P・下大P」



このように遠くから跳び込んだときに必要となる。

　あまりにも基本的すぎるが、これが実戦ではかなり重要。ジャンプ攻撃の先がぎりぎり届くくらいから跳び込んだ場合、目押しで中Pを入れようとすると途中で空振りしてしまう。また下中Pから始めると、ヒットしたときのノックバックで、やはりつぎの下中Pが届かなくなることが多い。それなら威力が高くてリーチの長いほうを、ということで下中Pスタートだ。遠くから跳び込んでジャンプ攻撃がヒットしたのを確認できたら、低ヒットもの追撃などしようとしないで的確に「下中P・大P」を決めていこう。

●「J中K・J大K」→「下小P・下小K・下中P・下中K・下大P」



最ダメージがここまでの最り、お勧め。

　ビシャモンを象徴するかのような代表的連続技。チェーンで跳び込んで、ずーっとしゃがみながら最後にチェーンを入れていく。チェーンコンボの典型。ビシャモンをやるなら絶対に覚えなくてはならない連続技といえる。

●「J中K・J大K」→下中K→C居合い斬り→下大P



J中K・J大Kのあと、着地で下中K。



そしてキャンセル居合い斬り。さらに・・・

　ジャンプするとき同時に溜めに入り、着地したら下中Kにキャンセルをかけて中の居合い斬りを出す。溜めが短いとけの居合い斬りが出てしまうか、それだとつぎの追い打ちが入らないことが多い。
　相手が体の大きいキャラで、跳び込み位置がちょうどよく近い場合は、居合い斬りのあと「下中P・下大P」のチェーンが入る。



下大Pで追い打ち。立ち大Kに戻すのを忘れずに。

●「J中K・J大K」→下中K→C鬼首捻り
　跳び込みから連続技で鬼首捻りを狙う場合、小攻撃からではつながらない。密着するくらい近ければ小攻撃からでも鬼首捻りが間に合うのだが。
　そんなわけで中攻撃からキャンセルして鬼首捻りだ。鬼首捻りのコマンドは←↙↓↘→となっているが、最後のレバー前方向は入れなくてもいい。というか、しっかりレバーを←↙↓↘→と最後の前のところまで入れてしまうと、レバーが後ろに入っていて"溜め"がつくられていた場合、居合い斬りが出てしまう。だから鬼首捻りを出すときはわざと←↙↓↘と斜め前で止めるように意識的に入力するといい。
　鬼首捻りのコマンド練習でもう一つ、しゃがみ状態（レバー下）からの←↙↓↘→、いわゆる旧ミカブレイムコマンドと呼ばれる入力が苦手な人は、次の入力方法を試してほしい。
「レバーを←↙↓まで動かして、ここで中Kボタンを押す。つぎに↘にずらしてPボタンを押す」



レバーを←↙↓と動かして中K。



すぐに↘にずらしてPボタン。これで簡単く入力できる。

　この方法なら、入力練習に自信のない人でも、素早くキャンセル鬼首捻りができる。ただ失敗して立ち技とか居合い斬りとかでないように。

目押しを使った連続技

　ビシャモンは、詰めに"目押し"を使っていけるのがうまい人の強みだ。一気にチェーンにしてしまわずに、まずは小技で様子をみて、ヒットしたらそこから目押しで連続技にする。セイヴァービシャモンをやっていくうえでは、必要不可欠なテクニックだ。必ずマスターしよう。

●ダッシュ小K・「下小P・下小K」→「下小P・下中P・下大P」
　ダッシュ小Kから目押しで下小Pを入れ、下小Pから下小Kはチェーンでいく。この



チェーンの「下小P・下小K」まで。



目押しで下小Pにもどる。ヒット確認ができるのがいい。

チェーンの下小P・下小Kがヒットしたかどうかを見て確認してから、目押しでしゃがみ小Pを入れ、下小Pからは再びチェーンで中P・大Pという。チェーンと目押しが複合された実用的連続技。小技から小技への目押しタイミングは意外に緩めで、「チェーンコンボのときよりは少し遅めにボタンを押す」程度の差しかない。
　始めの「下小P・下小K」がガードされていたら、次は目押しを重ねていくか、別の行動をとろう。
　なお、ここではダッシュから入っているが、もちろんジャンプ攻撃から入っても構わない。ダッシュ小Kも、特にジャンプ防止用のダッシュ小Pにかわってもなんら問題はない。

●ダッシュ小K→「下小P・下小K」→下小K→C居合い斬り→下大P
　前半部は前の連続技と同じで、途中で目押しするところでキ

猛ラッシュで真正面からぶっつぶせ

対戦攻略 ビシャモン

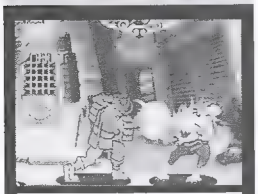
ャンセル必殺技を使う。相手キャラの体が小さいときは、目押しの下小Kが届かなくなることがあるので、下小Pで確実にいこう。

　スタートのダッシュ小Kを深くヒットさせることができたら、{下小P・下小K}を2セット入れて、最後に目押しで下中Pキャンセルでもいける。

　ゲージがあるときは、居合い斬りのかわりにかっ捌きか、下中PキャンセルでES絡め魂を狙おう。


ゲージがあるときは、下小Kから目押しで・・・

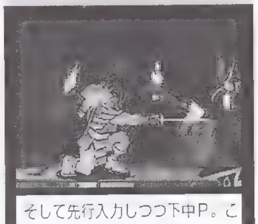

下中Pにつなぎ、これをキャンセルして・・・


ES絡め魂だ。咎首晒しまで入れよう。

大技クラス・余裕が出てきたら狙ってみよう

●{J中K・J大K}→居合い斬り→下中P→CES絡め魂


{J中K・J大K}のあと、着地でいきなり居合い斬り。


そして先行入力しつつ下中P。この後キャンセルES絡め魂だ。

　ジャンプ直後からすぐに溜め始め、着地と同時に居合い斬りを出す。居合い斬りのあとは、こちらが先に動けることを利用している。下中Pキャンセル〜の部分が難しいので、ここは前述の先行入力を利用しよう。

●{J中K・J大K}→下中K→C閻魔石

　閻魔石は立ち中Kからも連続技になるが、先の先行入力を使って下段技から狙った方がいいだろう。ただし、閻魔石はガードされるとかなりの隙が生じるので、事前にラッシュのなかに中段攻撃を多めに混ぜておいて、立ちガードを誘えるようになってから狙うといい。

●空中絡め魂→{J小K・J中K・J大K}→〜

　ちょっと強引だが、空中絡め魂を相手キャラの目の前、それもかなり低い位置でヒットさせて、その後着地したあとに再度ジャンプ攻撃にいっているのがこれ。ただまったく狙えないわけでもなく、相手にラッシュをかけられている最中にバックジャンプして、低高度で空中ガードに成功したあとなどがチャンスとなる。

咎首晒しにつなぐ連続技

　強力な追い打ち技である咎首晒し。この技、ゲージを必要とするだけあって、ヒットしたときの威力はかなりのものだ。しかも意外にチャンスは多い。これは狙える場面がきたら、確実に決めていきたいところ。ビシャモンの重要なダメージ源だ。

●絡め魂→辻疾風→咎首晒し

　絡め魂がヒットしたあとは、基本的に⬇⬊➡で出る辻疾風を入れればいい。そして辻疾風終了と同時に、追い打ち専用EX必殺技の咎首晒しを入力。咎首晒しのコマンド入力が遅れたりしなければ、確実に連続ヒット。

　攻略ページにもかいてあるが、辻疾風ヒット後は相手キャラは移動起き上がりができないので、もっとも咎首晒しが間に合いやすいというわけ。

●絡め魂→返し刃→小鬼炎斬→咎首晒し（遠距離）

　遠距離で小絡め魂を出して（まずないと思うが）これがヒットしたときや、空中絡め魂がヒットしたとき、またジェダのESディオ＝セーガ等が邪魔といった、辻疾風が間に合わない、また出せない状況時の絡め魂へのつなぎ。

　遠距離用なのは、鬼炎斬が少し高い打点でヒットするように、早めにコマンド入力できるだけの時間的余裕が必要だから。鬼炎斬を引きつけて根本でヒットさせてしまうと、そのあとビシャモンが空中へ舞い上がっている時間が無駄になってしまい、咎首晒しが間に合わなくなってしまうのだ。

●絡め魂→返し刃→ホームラン（入れ大P）→咎首晒し（近距離）

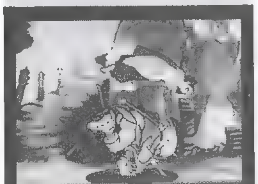
　鬼炎斬入力が苦手とか早く入力できない人、また距離が近くてどうやっても鬼炎斬が根本でヒットしてしまいそうで、なおかつディオ＝セーガのような障害物がある場合に役立つコンボ。

　はっきりいって、鬼炎斬から狙うより、こちらの方法の方が簡単で確実。遠距離にいてもこちらをおすすめする。

　入れ大P（通称「ホームラン」）がまじめに役立つかっこいい連続技だ。

●通常投げ→咎首晒し

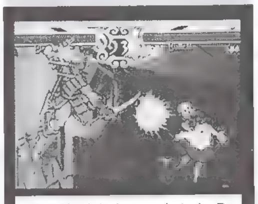
　通常投げからも咎首晒しが入る。ただしあまりに早く入力してしまうと空振りしてしまうので、ほんの一瞬まってから出そう。


通常投げから咎首晒しが入るのはおおきい。

●居合い斬り→空中でヒット→咎首晒し

　ジャンプ防止のために出した居合い斬りが、跳ぼうとした相手のジャンプし始めに空中でヒット・・・。これはよくある状況だ。このとき相手キャラはダウンするわけだが、ここに咎首晒しが入る。しかもかなり余裕があるので、早すぎると空振りしてしまうほどだ。一瞬待ってから入力。

●空中絡め魂→空中でヒット→咎首晒し


絡め魂が空中ヒットしたら、逃さず咎首晒しだ。

　空中絡め魂が空中でヒットすると、相手キャラはダウンする。ここにも咎首晒しが入る。ただし、発射してから少し経ってからのヒットでないと、大抵間に合わない。

　空中絡め魂を出したあとは、ビシャモンが空中で後方に”跳ねる”演出がはいるため、着地までに多少時間がかかる。そのため発射直後のヒットだと単純に間に合わないのだ。なお、普通に地上で出した絡め魂が空中の相手にヒットしたときも、咎首晒しを狙うことはできる。

●鬼首捻り→咎首晒し

　鬼首捻りのあとは、かなり余裕をもって咎首晒しを出すことができるが、早すぎて空振りしないように注意。

●閻魔石→咎首晒し

　閻魔石のあとも狙えるが、こちらはタイミングがシビア。ちょっとでも遅れると間に合わなくなる。閻魔石の硬直が解けるポーズ（タイミング）を覚えてから狙うようにしよう。



対戦攻略 Aulbath オルバス

担当 M.D.S.ジョッキー★笹岡

～アマガエルの章～
ダッシュ！オルバス



まず始めに、オルバスの基本的な動きかたのフローチャートを参照してもらいたい。

このフローチャートは最も基本的な動きをチャート化したもので、攻めの流れを簡単に示したものである。

なので、実際にはこの動きにアレンジを加えていく形となる。この形にとらわれずに、なおかつ動きの流れを掴んでいって欲しい（かなりムズかしいが）。

ジャンプ攻撃はジャンプ小P→中Pか大Pが基本

では、順番にフローの内容を説明していこう。

まず、ジャンプ攻撃だが、相手にジャンプされそうな場合など、相手のジャンプ攻撃を未然に防ぐ効果のあるジャンプ攻撃として役に立つのは、ジャンプ小P→中Pの空中チェーンコンボである。

小Pは出が速い上、判定面でもかなり空中に強く、空中戦では役に立つ。

相手に空中ガードされた場合でも、小P→中P→大Pと空中チェーンをかけていくことで、ほぼ反撃を回避できるのも利点だ。

更に、若干引きつけつつ小P→中Pとやれば、地上の相手にもチェーンがつながり便利である。

ただし、こればかりやっていると、当然相手の対空攻撃にやられてしまうので、その場合には、相手の攻撃を空中ガードで引きつけつつ、大Pで跳び込むといいだろう。

でも、オルバスは基本的にジャンプ攻撃はあまり頻繁に使うものではないので、跳び込むのは連続技やポイズンなどで固めたあとにしよう。

ソニックやポイズンなどから連続技（チェーンコンボ）を入れるときは、ジャンプ大Pを使用すること。小P→中Pよりも、1発で威力が高いぞ。

ダッシュ攻撃をバリエーション豊富に

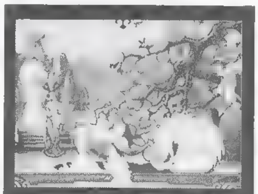
ダッシュ攻撃で攻める場合には、ダッシュ中P、ダッシュ小P、小Kの3つを併用して使っていく必要がある。

それぞれ一長一短あり、ダッシュ中Pは連続技になり、ガードされたあと有利に動けるが、ガードキャンセルされやすい。慣れた相手には連続技時にしか使えない。

ダッシュ小Pは、当てたあとかなり相手にめり込むので、そこからコマンド投げや小足払いからのチェーンコンボなどを狙いやすい。が、めり込みすぎるためか、相手に投げ返されやすい。相手のガード時間も短いようで、相手の小Pなどで割り込まれやすい。

ダッシュ小Kは、相手にめり込まないので、当ててからのコマンド投げは狙いにくいが、投げ返されづらく、ガード時間も小Pより長いようで、割り込まれにくい。

それぞれ利点はあるが、基本的には様子見でダッシュ小Kを使い、ガードが堅ければダッシュ小Pでプレッシャーをかけ、ガードが甘ければダッシュ中Pで攻め込む、といった使い分けを必要とされる。



基本はダッシュ小K、それに小P、中Pなどを混ぜていく。

ダッシュ攻撃でカタメてからのバリエーション

ダッシュ攻撃で相手に近づいたら、そこからがオルバスの本番といってもいいだろう。

基本的にはそこから昇り小Kで中段攻撃にいくか、小足払いからのチェーンコンボで下段攻撃にいくか、または直接コマンド投げにいくかの3択攻撃を仕掛けるのが基本だ。

このほかにも、慣れてきた相手には、また別のバリエーションがあるのだが、それはあとで詳しく解説しよう。

ここではまず、その基本の3択攻撃の説明をしよう。

まず、昇り小K→大Kの中段攻撃だが、これはしゃがんでいる相手（一部の小さいキャラ除く）にも当てることの出来るジャンプ攻撃で、当てたあと相手の喰らいかたによっては反撃も受けないという、非常に便利な攻撃。

しかし、背の低いキャラ、具体的にはバレッタ、ガロンには当てづらく、Q－Beeには当てることは不可能。この3人には気を付けよう。

また、当てたあとに相手との距離が近いと反撃で投げ返されてしまうので、近くで当たってしまったときにはこちらも投げ返し（TECHHIT）を狙っていこう。

投げ返されたくなかったら、当てたあと近くにならないように、バックジャンプ、もしくは垂直ジャンプから昇り小K→下大Kとやるようにしよう。

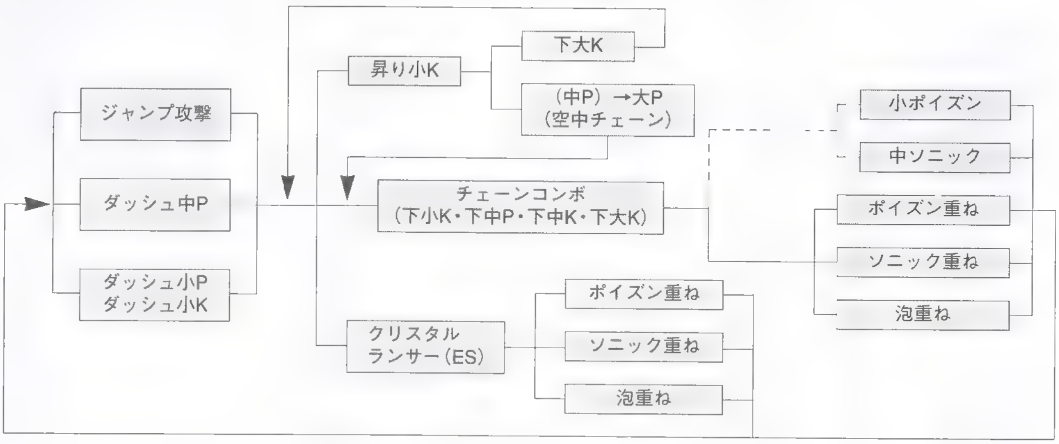
更にこの昇り小Kからのバリエーションとしては、昇り小K→チェーンで中Pをスカって→下りで大Pを出す、というのがある。

これは、昇りで中Pをスカって、相手の反撃を誘いつつ下りで大Pを出すもので、バレないようにときどき交ぜていくと効果的な攻めだ。

チェーンコンボは、下小Kから中P→中K→大Kを基本として、下小K連打→大Kや、下小K→立ち中K→ポイズンなどとバリエーションを豊富にしよう。

間合いが離れたら、相手にもよるがソニック、ポイズンでジャンプ防止し、再びダッシュ攻撃へとループさせよう。

コマンド投げは、ダッシュ攻撃を当ててから投げる方法と、ダッシュから直接スカし投げにいく方法の2つがある。ダッシュスカし投げはこのあとダッシュからのバリエーションで大活躍するので、ここではまず、ダッシュ中、小攻撃を当ててからコマンド投げにいくタイミングをマスターしておこう。



華麗にて
波乱なる日々の
メイクドラマ

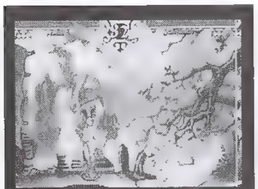
対戦攻略オルバス



昇り小Kから…



下大Kで連続技にしたり…



もしくは空中で中Pをスカって下りで大Pを出そう。

ダッシュからの細かいバリエーション

さて、基本となる動きを身につけたら、次は接近戦での要の部分、ダッシュからの細かい攻めの方法を考えていこう。

軸となるのは、ショートダッシュ（➡➡⬋）のショートダッシュガードを含む、ダッシュからすぐの攻撃。

接近戦でラッシュをかける場合には、極力ダッシュ中Pは使わず、ダッシュ小K、またはダッシュ小Pで攻める。

ダッシュ小Kをガードされたら、下小Kを1～2発連打し、当たったら大Kにつないで転ばし、ガードされたときには、そこから再びダッシュ小Kにいったり、立ち中Kに目押しでつないで、キャンセルでポイズンを出したりしてカタメていくのが基本方針。これにダッシュコマンド投げをからめて相手の判断ミスを誘うかたちがベストだ。

ダッシュにいくタイミングとしては、相手のジャンプを、こちらが昇りジャンプ小P、中Pなどで落としたあとに、着地でダッシュしていったり、小足払いをガードさせてから速攻でダッシュするといいカンジでダッシュ出来る。

ダッシュしたら、相手が手を出しそうなら小K、小Pを出し、相手がガードしていそうだったらコマンド投げにいく。

相手の反撃を誘って繰り出す攻撃

完全にダッシュからダッシュ、ダッシュからコマンド投げだけを単純に繰り返していては、さすがにラッシュが弱めのオルバスでは、勝つことは出来ない。

このダッシュのカタメのもう一つの目的、それは、オルバスのラッシュに対する相手の反撃を誘うことである。

ダッシュから小足払いで相手を固めたら、そこから再びダッシュするだけでなく、ダッシュすると見せかけて、立ち中K、ソニック、ポイズン、ドリル大Kなどを撃つ。

立ち中Kは、相手のジャンプ防止である。これでダッシュを読んでのジャンプを未然に防ごう。

ソニックは、相手の地上での返し技に対して行うと良い。地上で反撃しようとして相手が技を出したところに当たればGOOD。

だが、ソニックは読まれているとローリングスクラッチやビックタワーズのES、デスボルテージなどで返されるので、そんなときにはES版のソニックウェーブを出してみよう。ES版は判定も強く、出も速いので、これらの技での反撃に対しても有効なのである。ジャンプしてこようとした相手にも、ES版なら相打ちになったりすることのほうが多いぞ。



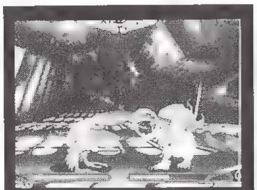
反撃されそうなときにはESソニックがオススメ。

ポイズンも、基本的には相手の反撃を誘って出すが、これは跳び込まれると簡単に返されてしまうので注意。立ち中Kキャンセルや、ある程度小Kで間合いを離してから使うようにしよう。これも跳ばれそうなときにはES版を使ってみるといいぞ。

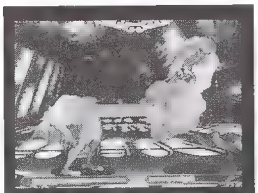
ドリル大Kは、ソニックやポイズンほど、当たったときに見返りがある訳ではないが、リスクの少ない点で利用価値のある技。

これも使い方は、相手がこちらのラッシュに対して反撃してきたときに使う。

ドリル大Kは、ジャンプして昇りで速攻で出すようにすれば、相手の小技に当てていくことも可能。ソニックやポイズンでは間に合わないところでもいけるのが利点だぞ。小K、小K、ドリル大Kと一連のパターンにしてしまっても良い。



小足払いでカタメてから、立ち中K…



キャンセルしてポイズン。動くと当たる。



または小足払いから超低空でドリル大Kもイケる。

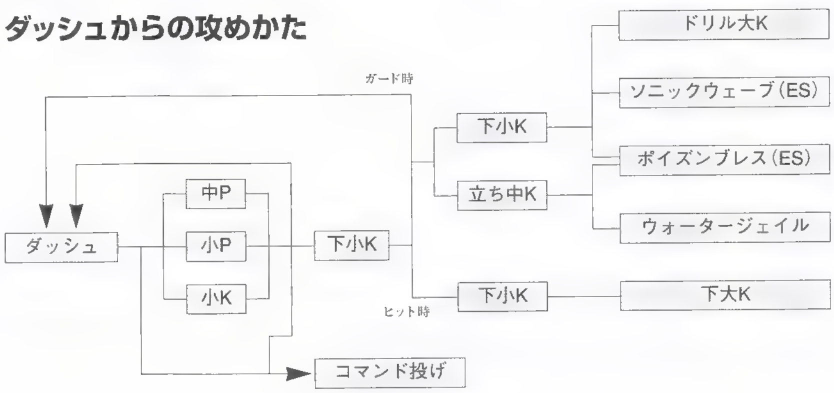
ドリル大Kは、相手にジャンプされてしまっても、最悪ジャンプ攻撃1発で済むし、相手に当たればもちろん、ガードされた場合でも、低い打点で当てるため、そこから再びオルバスペースで進めることが出来る。

あと、たまには立ち中Kからウォータージェイルを出して相手をビックリさせるのもいいだろう。

そんな訳で、ドリル大Kはオススメだが、ソニック、ポイズンの見返りも期待したいところだし、やはりいろんな技を使い分けていくのが一番だろう。

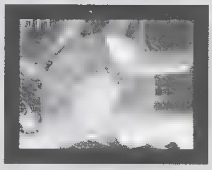
とにかくオルバスは、通常戦では相手に地上ダッシュでいかにプレッシャーを与えるか？が最重要ポイントだ。ここで負けていてはお話にならないぞ。

ダッシュからの攻めかた



対戦攻略オルバス

～クロウトガエルの章～
オルバスの濡れ手でアワー



基本戦の戦いが分かってきたら、いよいよここからがオルバスの本領とも呼べる部分、一番オイシイ部分について語っていかなければならない。オルバスのEX技のなかで、一番ダメージの大きいものと言えば,それはもちろんウォータージェイル（以下泡）である。

泡は、ガード不能技という点でまず利用価値が高く、決まる確率も高い。

しかも、決まればそこから泡に包まれた相手に連続技で追い打ちすることができ、ほかのEX技よりも格段に、一撃でのダメージを奪えるのである。

更に言うなら、ゲージを大量に投入することにより、その泡から即死に追いやることも可能。オルバスの最強兵器といっても過言ではないだろう。

というわけで、ここからはそのウォータージェイル（泡）について、その使いかたを見ていくことにしよう。

泡地獄への6つのアプローチ

まず、表を見てもらいたい。泡をよりリスクを少なく、かつ効果的に出すことの出来るアプローチの方法、代表的なものを6つ紹介してある。

このように、相手を倒したあと、相手が画面端を背にしているような状態のときに、相手を転ばせたら、素早く泡を出して、相手が起き上がるときには泡がほぼ出ているようなシチュエーションが望ましいのだ。

なぜ画面端でないといけないのかというと、それは泡が画面端と端の状態で使用しても、画面の端までは届かなくなっているからである。

なので、相手が後ろに移動起き上がりをしても、画面端で逃げれないところが良いのだ。逆に言えば、後ろが画面端ならばどこでも良い。

また、相手が前に移動起き上がりしてきたときのことも考えなければならない。

チェーンコンボから泡を出すときには、大足払いをギリギリの位置で当てていればOK。

通常投げ及びクリスタルランサーの場合には、キャラによっては前移動の距離が大きくて抜けられてしまうので注意しよう。

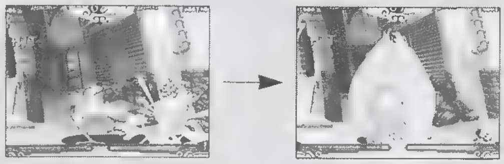
ジェムズアンガーの場合、相手を逆に投げるので、自分が画面端のような場合に有効だ。投げたあとには、少しうしろに下がっていってから、相手との距離を離して泡を出していくようにしないといけない。

FIGHTと同時、及び立ち中Kキャンセルで出すというのは、ほとんど相手の意表を突いて出す奇襲攻撃に近いが、なかなか反応出来るものではないので有効だ。相手の反応が最速だと反撃されてしまう。

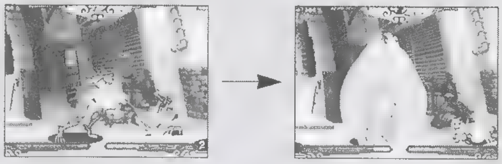
泡は、相手の攻撃によりオルバスがダメージを受けると消えてしまうので、泡を出したあとは攻撃を喰らわないように気を付けよう。

泡地獄への 6つのアプローチ

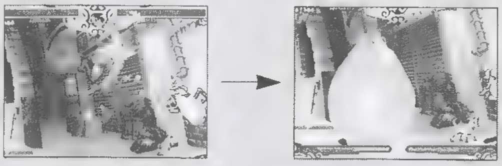
1・チェーンから



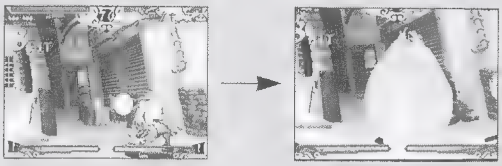
2・投げから（通常投げ）



3・投げから（クリスタルランサー）



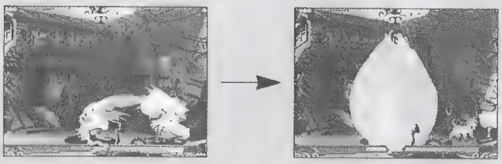
4・投げから（真珠投げ）



5・FIGHTと同時に



6・立ち中Kキャンセル



泡を出したら逃がさず泡に包み込め！

さて、前述の6つのアプローチから、泡を出すことに成功したなら、次に、相手を泡に追い込むためのテクニックが必要である。

こちらの思惑どおりに、前移動起き上がりしてきてくれる人ならばいいが、大抵は泡に入らないよう逃げまくるハズである。

逃げられてしまっては、せっかくの泡も台無しである。すみやかに泡に押し込む方法を考えよう。

1・ジャンプで逃げるヤツ

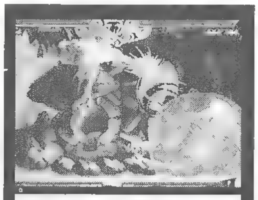
泡を見ると、ジャンプして跳び越そうとしてくるヤツ。

このタイプはまだやさしいほうで、相手がジャンプしたのを見たら、こちらは空中ガードしつつ、反応してジャンプしよう。空中投げされないように、垂直ジャンプするのが望ましい。

で、垂直ジャンプから、相手の反撃を見つつ、小P→中P→大Pと空中チェーンコンボを出そう。これで相手が反撃しようとして喰らったり、そのまま空中ガードで下に落ちればOK。

相手が先に手を出してきたら、こちらは空中ガードで手を出さないようにする。相手の攻撃が終わってからゆっくり反撃しよう。そのまま泡に包まれてくれることが多いぞ。

大体これでOKだが、スーパージャンプや空中ダッシュ、2段ジャンプなどには厳重注意しよう。手を出しそびれて逃げられないように。



相手が泡を跳んできたら、空中ガードしつつ跳んで小中大P。

2・地上技で逃げるヤツ

これは多少やっかいである。地上技で逃げるキャラ（デミトリのバットスピンや、ヘルズゲート、アナカリスのバックダッシュ、モリガンのバルキリーターンなど）には、かなり注意を払っていかないと逃げられてしまう。

このタイプのキャラたちは、要するにコマンド入力を邪魔してやればいいのである。

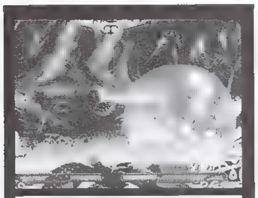
地上で相手が技を出そうとしたら、技を出しそうなところに下小Kや、立ち中Pを出して邪魔してやろう。相手がガードしていたら、そのまま

華麗にて
波乱なる日々の
メイクドラマ

対戦攻略オルバス

連続ガードから泡に包み込むことも出来るぞ。

ただし、相手が完璧に入力してきたら、この場合は逃げられてしまうので、それはあきらめるしかない。



逃げようとして技を出すのを出来るだけジャマしてやろう。

3・ダークフォースで逃げるヤツ

キャラによっては、ダークフォースの特性を生かして、ダークフォースで逃げるヤツもいる。

スーパーアーマー系のキャラや、飛行系のダークフォースを持つキャラたちがそれで、これぱっかりは、まあ出されたらしょうがないと思ってあきらめるのがいいだろう。

それでも、相手に1ゲージストックを無駄遣いさせたので良しとする。

もしくはこうならないように、相手のゲージがゼロのときを狙って泡を出していくのがいいだろう。

対キャラ別に泡の有効度をチェック

では、最終的に泡が対キャラ別に見て、どのくらい有効なのかを、表にしてみたので参考にして欲しい。

ここまででわかったように、移動起き上がりの長い（速い）キャラ、空中ダッシュやスーパージャンプのあるキャラには注意しつつ使い、ゲージを使うけど逃げられてしまうキャラには、ゲージのないときを狙って使っていくのがよいだろう。

でも、どんなに逃げるのが楽なヤツでも、予測していなければ抜けるのはムズかしい。泡は、相手がいかに予測しづらい状況下においてかつローリスクに出していくのが重要なのである。

完全に画面端ではなく、やや中央寄りで出してみたり、1ラウンド目のしょっぱなでいきなり出してみたりすると引っかかってくれやすいぞ！

表の前移動での逃げやすさは、完全に画面端の状態で泡を使ったときに逃げられてしまうキャラに○を付けてみた。画面端に追い詰めているときには注意したいポイントだ！

泡からの脱出・敵キャラ視点

キャラ名	逃げやすさ評価	前移動起きでの逃げやすさ			特殊移動での脱出	ゲージ使用での脱出
		チェーン後	通常投げ後	コマンド投げ技		
デミトリ	○	×	○	○	バットスピン(空中)・前ダッシュ	ー
ガロン	×	×	×	○	ー	ー
ビクトル	×	×	○	○	ー	ー
ビシャモン	△	×	×	×	ー	ダークフォース
オルバス	△	×	×	×	ー	ダークフォース
ザベル	○	×	×	×	ヘルズゲート・空中ダッシュ	ー
アナカリス	◎	×	×	×	バックダッシュ	ダークフォース
フェリシア	○	○	○	×	三角跳び	ー
レイレイ	○	×	×	×	空中ダッシュ・前ダッシュ	ダークフォース
サスカッチ	△	×	×	×	ー	ダークフォース
Q−Bee	-			×	ホーミングダッシュ・浮遊	ダークフォース
バレッタ	△			×	2段ジャンプ	ー
ジェダ	△	×	×	×	滑空	ダークフォース
モリガン	◎	○	○	×	バーチカルダッシュ	バルキリーターン
リリス				×	スーパージャンプ	ー

恐怖の泡ハメ永久機関！

さあ！いよいよである。いよいよ相手を泡に包みこんだら、ここからがオルバスの最大の見せ場。

相手を泡に包んだら、そこから一発逆転の最強コンボを叩き込んでやるチャンス到来！そしてそこから再び起き上がりに泡を重ねてやって、恐怖の泡ハメ永久機関、スタートです。

泡から毒の永久機関でハメ殺す！

チャートを見てもらえば、その内容は一目瞭然。一旦相手を泡に包んだら、あとはそこから、泡→毒→チェーンコンボ→泡→毒→チェーンコンボと繰り返すのだ。

コンボの内容は、詳しくは表のほうに書いてあるので参照して欲しい。

ポイントは、泡から毒が連続技になり、そこからジャンプ攻撃からのチェーンコンボまでつながる点。しかも、そこからなら再びローリスクに泡を出していくことが出来るのだ。

なので、この攻撃は非常にリピート性が高く、同じ動きを繰り返すだけで効果的という、まさに濡れ手に粟（泡）状態のパターンなのである。

また、相手の体力が半分以下の状態だったら、ゲージの量と相談しながら、強力な連続技を入れていく手もある。

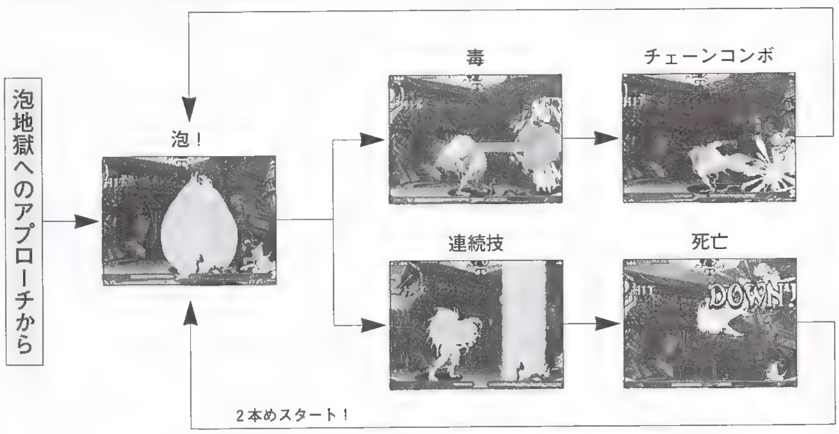
それが連続技表の3番からであり、あとで連続技の項目で詳しく紹介するのが、泡からアクアスプレットを入れていくことで、およそ即死にもなろうかという強力なコンボが完成する。

ただし、スプレットをからめたコンボが、そのあとトドメを刺せないと、そこで永久機関はストップしてしまうので注意しよう。

そのままハメ続けたい場合には毒を入れていき、そのまままトドメを刺したい場合にはアクアスプレットからの強力コンボ、というように使い分けていくのが良い。

理想はゲージが溜まったら、一気に泡ハメモードに突入し、相手に脱出されずにそのままハメ殺すのが理想的展開である

恐怖の泡ハメ永久機関!!

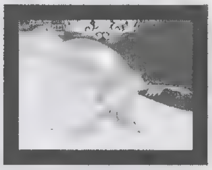


泡に包んでからの連続技表

NO.	泡からの連続技	HIT数	備考	オススメ度
1	泡→ポイズンブレス→J大P→下中P×2→立ち中K→下大K(→追い打ち)	7HIT	ゲージゼロのとき	◎(永久機関)
2	泡→ソニックウェーブ→トリックフィッシュ→追い打ち	3HIT	ゲージゼロのとき	△
3	泡→ソニックウェーブ→アクアスプレッド→トリックフィッシュ→追い打ち	4HIT	ゲージ1消費	△(入れにくい)
4	泡→アクアスプレッド→ソニックウェーブ→トリックフィッシュ→追い打ち	4HIT	ゲージ1消費	○
5	泡→アクアスプレッド→ソニックウェーブ→アクアスプレッド→トリックフィッシュ→追い打ち	5HIT	ゲージ2消費	◎(応用が効く
6	泡→アクアスプレッド→ソニックウェーブ→アクアスプレッド→ESトリックフィッシュ→追い打ち	7HIT	ゲージ3消費	◎(減る！)
7	泡→アクアスプレッド→ソニックウェーブ→アクアスプレッド→ESトリックフィッシュ→ES追い打ち	10HIT	ゲージ4消費	○(トドメ用に！)

～ド根性ガエルの章～

オルバス・波乗りフォーメーションズ



ここでは、オルバスのもう一つの切り札、ダークフォースの「ウェーブサーフィン」について語っていこう。

このダークフォースは、技紹介のところでも紹介している通り、オルバスがカブトガニ状のサーフボードに乗り、相手を攻撃するという、他には類を見ない特殊なダークフォースである。

ウェーブサーフィンの利点と欠点を挙げてみると…

- **●レバーで画面を上下移動**
- **●ジャンプがない**
- **●スーパーアーマーがかかる**
- **●ガードが出来ない**
- **●投げが出来ない**
- **●投げを喰らわない**
- **●上中下段の区別がなくなる**
- **●技がすべて下段攻撃のグラフィックになる**
- **●一部の必殺技が出せない**
- **●追い打ち出来ない**
- **●KKK同時押しでカブトガニから降りれる**

…といった特徴が挙げられる。

ジャンプが出来ないかわりにレバーで画面を上下に移動でき、スーパーアーマー（完全にのけぞることが無くなる）がかかるかわりにガードが出来なくなる。

また、投げや投げ判定の技を喰らわないかわりにこちらも投げることが出来なくなり、グラフィックはすべて下段攻撃のものとなるが、相手のガードを揺さぶることは出来ない（下段、中段でもすべてガードされる）。

一部の必殺技が出ないのは、トリックフィッシュとシーレイジの２つで、追い打ちも出なくなる。技の性質から見て、これはなんとなく納得できる。

また更に、KKK同時押しでカブトガニから降りることもでき、もう一度KKK同時押しすることで、再び搭乗することも可能。

カブトガニから降りている間は通常状態と同じに戻り、ガードや投げることも出来る。

特徴としてはこういったところだが、このダークフォースの最大のポイントは、スーパーアーマーにより、**いくらダメージを受けても倒れない**というところだろう。

泡と組み合わせて無限の可能性を引き出せ！

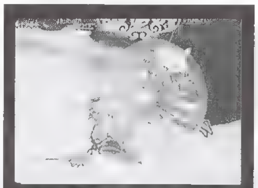
スーパーアーマーが有効に活用できる理由として、オルバスのガード不能技である「ウォータージェイル」（泡）が、このダークフォース中（カブトガニに乗っている間）は、**オルバスがいくらダメージを受けても消えない**ということがある。

つまり、泡の弱点である、**ダメージを受けると消えてしまう**という弱点が、このダークフォース中には**完全に克服される**のだ。

しかも、ダークフォースの弱点であるところの、**下段中段攻撃がなくなってガードが揺さぶれない**という弱点を、**泡が補う形**となっている。

すなわち、この２つの技は、組み合わせることにより、**両者の欠点が補われ、逆に両者の利点のみが生きてくる**という、併用することにより無限の可能性を秘めた技なのである。

そして、その２つの技を組み合わせて、１つのスタイルとしてまとめたもの、それがこの「波乗りフォーメーション」なのである！



ダークフォース中に攻撃されても泡は消えないのだ！併用重要。

波乗りフォーメーション1号

記念すべき第一号は、以下のようなフォーメーションとなっている。

1・ダークフォース発動
2・ウォータージェイル発動
3・相手を泡に押し込む
4・カブトガニから降りる
5・トリックフィッシュ(ES)
6・追い打ち

基本的には相手を転ばせた状態からダークフォースを発動し、相手を画面の端に追い込んだ状態で、泡を出していくのが基本。

泡を出すときに気を付けたいのは位置とタイミング。タイミングを読まれると逃げられるバットスピンなどは、小技でカタめつつ出すとタイミングを読まれにくい。

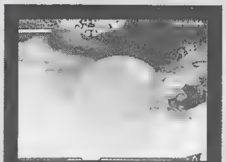
また、泡を出した瞬間にスーパージャンプなどで逃げられるヤツには、画面の端に追い詰めたあと、バックダッシュして、画面の中央よりまで下がってから泡を出していくと、泡を飛び越されにくくなり、有効である。

泡に包んだあとは、即座にPK同時、もしくはKKK同時押しで地上に降りてトリックフィッシュだ。急いでやらないと、相手のレバガチャによって逃げられてしまうので、ここは迅速に行おう。

波乗りフォーメーション１号



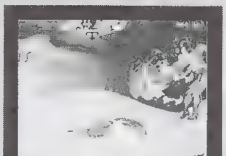
ますダークフォースから泡を出して相手を端に追い込みます。



泡から逃げようとする相手を、ムリヤリ押し込んで差し上げましょう。



泡に入ったのを確認したら、すぐにカニから降ります。



で、死んだぞオラァー！

波乗りフォーメーション2号

1・ダークフォース発動
2・ウォータージェイル発動
3・相手を泡に押し込む
4・カブトガニから降りる
5・ポイズンブレス発射
6・ジャンプからのチェーン
7・(→泡ハメ永久機関へ)

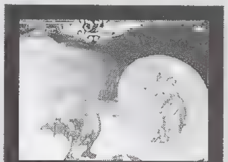
というのが、２号の手順である。基本的には１号と変わらないが、２号のほうがよりダメージを奪え、なおかつそのまま泡ハメ永久機関へと移行できる点が優れている。

カブトガニから降りるところは、レバーを後ろ斜め下に入れて、ポイズンのための溜めを作りつつ降りるのがポイント。

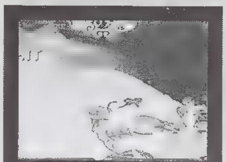
これまた毒を出すタイミングが遅れると、相手に回復されてしまうので注意しよう。

降りる時はレバーを上に入れると大ジャンプとなり、前に入れると前に大きく跳ぶ。下に入れていれば、そのぶん小さいジャンプとなり、スキも少なくなるという訳だ。

波乗りフォーメーション２号



今度は、泡にはいったらすぐに溜めつつ降りましょう。



毒を喰らわば泡まで。泡ハメモードに突入ぅー！

相手が泡に入ると分かったら、先読みで降りてしまうのも一つの手だぞ。

波乗りフォーメーション3号

1・相手を転ばせる
2・ウォータージェイル発動
3・ダークフォース発動
4・相手を泡に押し込む

今までのものと違うのは、先に泡を出してから、ダークフォースを発動するところ。

相手を画面の端近辺で転ばせて、泡を出せる絶好のチャンスになったら、そこで泡を出し、更に念のためにダークフォースも発動する。

これは相手のジャンプによる逃げ道を防止するためで、バレッタやリリスなどのキャラで、泡を出してからジャンプで飛び越されるのを妨害してやろうという作戦だ。

上手く行けば、相手が跳んで来ようが攻撃して来ようがお構いなしに小P連打で泡に押し込める。

ゲージと体力に余裕のあるときにかなり有効な戦法。

波乗りフォーメーション3号



アプローチから泡を出して、念のためにサーフィン。

波乗りフォーメーション4号

1・ダークフォース発動
2・相手を端に追い込む
3・KKK同時押し
4・降りつつチェーンコンボ
5・ウォータージェイル発動

波乗りフォーメーション4号



いきなり小ジャンプ！ここからチェーン良し、投げて良し。

最後のこれは、ちょっと邪道。

ダークフォースを発動し、相手が固まったところでおもむろにKKK同時押しを連打して（レバーはナナメ下）、小ジャンプキックからのチェー

ンコンボでガードを惑わせる。

チェーンが当たれば、そこから泡ハメモードに突入すればOK。

キャラ別ワンポイント

●デミトリ

ラッシュの間に来るデモンクレイドルに注意。ポイズン、ESソニックを多めにしてみよう。

●ガロン

ガロンは逆に跳ばれまくるので、極力ポイズン、ソニックは出さないこと。

●ビクトル

跳びこまれるとキツイ。アドバンシングガードを使おう。一度転ばせたらハメ勝つ。

●ビシャモン

毒を出すと絡め魂の的になるので注意。

●オルバス

カタメで競り負けて、跳び込んで毒やソニックを喰らわないように。

●ザベル

注意するのはデスボルテージ。ESソニックなら打ち勝てるので逆に狙っていこう。

●アナカリス

安易にダッシュにいくとドリルを喰らいやすい。でもカタめないと勝てない。

●フェリシア

毒とソニックはどちらもローリングの的。ESソニックが大活躍するハズ。

●レイレイ

コイツもダッシュしていくと返り討ちされやすいので、毒やソニックで待つのも手。

●サスカッチ

ダッシュがめり込むと投げ返されやすい。毒はESタワーズの的。

●Q−Bee

ヤツの立ち中Pなどには、ダッシュで潜りつつダッシュ投げを狙ってみよう。

●バレッタ

上ミサイルはダッシュでくぐれるが、下はダメ。逆に下ミサイルには跳び込もう。

●ジェダ

滑空してくるのが分かったらトリックフィッシュ。ES毒を出してみるのもいい。

●モリガン

バーチカルダッシュの裏回りに下手に手を出すとソニックが出て迷惑。

●リリス

毒やソニックは、スーパージャンプされるとどちらも簡単に跳び越されるのでひかえること。

恐怖の威力！連続技集

●2番

これは基本中の基本コンボ。ソニックや毒が当たって気絶した相手にダッシュ中Pからチェーンをつなぐ。

ダッシュ中Pからの小Kは、つなぎがムズかしいので要練習。慣れれば実戦レベルにまではなる。

●3番

これも基本のコンボで、ダッシュ小Pなどで近づいてから、小P→小Kを出し、当たったのを確認してから次の小P→小Kにつなげる便利なコンボ。ヒット確認が出来るのでカタメに使う。

●6番・7番

泡を時間差で出しておいて、あとから連続技にするもの。HIT数にちゃんと数えられているのでいろいろなコンボが考えられ、面白い。

●10〜15番

泡ハメ永久機関のところでも触れた、泡からの追い打ち系コンボ。

泡から確定するので、そのときの相手の体力、自分の持ちゲージなどと相談してこれらのコンボを使い分けよう。

また、防御力の低いキャラだと、15番のコンボで即死（ゲージ1本）してしまうヤツもいる。それでなくとも8割がたの体力を持っていくので、泡から確定するにはオイシ過ぎるコンボである。

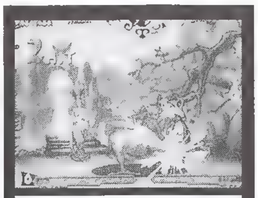
詳しくは写真のほうを参照。

●16番

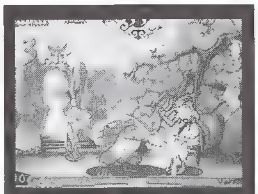
究極的にムズかしいけど可能な即死コンボ。ソニックが理論上2回当たらないので（永久コンボ防止のため）、残念ながら永久コンボにはならないが、全キャラこれで理屈では即死になる。

ただし、アクアスプレッドから泡をつなぐのはフレーム単位でのコマンド入力が要求されるため、人間業では多分無理。

オルバスの基本性能の高さと優位性を理解しておくために知っておこう。



小P→小Kは、当たったのを確認してから…

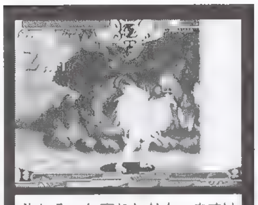


小Pにつながるので便利。ガードされてたら止めればいい。

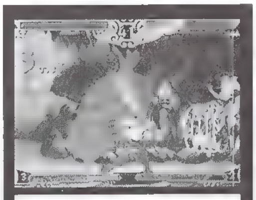
ストーリー性重視

オルバスというキャラは、ゲージがないと地味な戦いになるが、ゲージがたくさん溜まって、そこから一気にゲージを放出してラッシュをかけていくドラマ性のあるキャラクターだと思う。

ここぞというときの爆発力はすさまじいものを持っているだけに、使っていくと愛着は沸いてくるハズだ。



泡に入った哀れなお方。まずはちょっと下がってスプレッド。



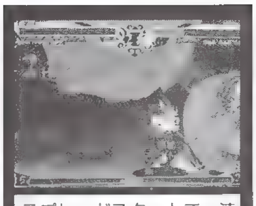
落ちてきたところにソニックを置いてあげましょう。



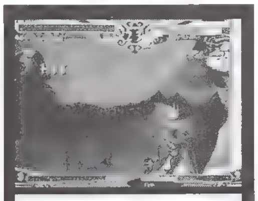
更にすぐさまスプレッドで2度目の打ち上げです。



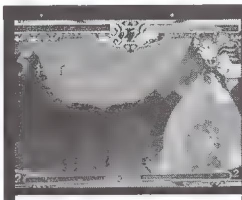
トドメはトリックフィッシュ。か弱いキャラは即死されます。



スプレッドスタートで、速攻で泡を出すと拾えます。



泡からは、スプレッド→ソニック→スプレッドとリズム良く。



でもって落ちてくるところに、再び泡を置いておきます。



最後の仕上げはスプレッド→トリックフィッシュ。誰でも即死します。

また、他のキャラに類を見ない“ズルさ”も隠し持っていて、かなり悪役入っているところも、それはそれでオルバスの魅力になっているところがキャラクター性なのかなあと、ふと思った。

1	J大P→昇り小K→下大K	3HIT	
2	(ソニックorポイズン)→ダッシュ中P→下小K→下中P×2→中K→大K(大足払い)	8HIT	基本コンボ
3	下小P→下小K→下小P→下小K→大足払い	5HIT	カタメ用
4	ソニック→泡(出すだけ)→下小K→泡(HIT)→いろいろ追い打ち	3HIT＋α	画面端
5	ソニック→シーレイジ	9HIT	
6	(泡出しておいて)→シーレイジ→泡(HIT)→いろいろ追い打ち	9HIT＋α	画面端
7	(泡出しておいて)→J小P中P→小P中P×2→泡(HIT)→いろいろ追い打ち	6HIT＋α	画面端
8	シーレイジ→中K→ソニック→シーレイジ→小K中P×2下大K→ES追い打ち	25HIT	レイレイ・Q−Bee限定
9	アクアスプレッド→トリックフィッシュ(ES)	2〜4HIT	
10	泡→毒→J大P→下中P×2→立中K→立大K(大足払い)	8HIT	ゲージなしの場合
11	泡→ソニック→アクアスプレッド→トリックフィッシュ→追い打ち	5HIT	ゲージ1消費
12	泡→アクアスプレッド→ソニック→トリックフィッシュ→追い打ち	5HIT	ゲージ1消費
13	泡→アクアスプレッド→ソニック→アクアスプレッド→トリックフィッシュ→追い打ち	6HIT	ゲージ2消費
14	泡→アクアスプレッド→ソニック→アクアスプレッド→ESトリックフィッシュ→追い打ち	8HIT	ゲージ3消費
15	泡→アクアスプレッド→ソニック→アクアスプレッド→ESトリックフィッシュ→ES追い打ち	10HIT	ゲージ4消費
16	アクアスプレッド→泡→アクアスプレッド→ソニック→アクアスプレッド→泡→アクアスプレッド→ESトリックフィッシュ	10HIT	ゲージ7消費(即死)
17	(泡出しておいて)→シーレイジ→泡→ソニック→アクアスプレッド→トリックフィッシュ	12HIT	必殺技メドレー



対戦攻略

担当 がっちゃん

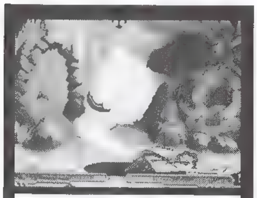
Sasquatch サスカッチ

ここではサスカッチの対戦攻略を紹介していこう。主な内容は、基本戦術、ガードキャンセル、起き上がりの攻め方、一般的な相手の動きへの対応など。

サスカッチの特徴

本題に入る前に、サスカッチの特徴をザッと紹介していこう。

まずサスカッチはパワーとスピードを兼ね備えたキャラクターであり、その爆発力は全キャラを通してもトップクラスである。



スピードとパワーがウリのサスカッチ

大足払いのリーチも長いので、その分チェーンコンボも安定してつながるためヒット数も多くなる。

さらに、追い打ちの性能も良く、チェーンコンボ→追い打ちのパターンでかなりの体力を奪える。

とうぜん密着戦を得意とするので、相手への接近は重要な行動のひとつであるが、ジャンプの軌道も低くて早いので、中級者同士の対戦であれば容易に近づくことができる。

ただし、攻撃の起点である本命はジャンプではなく、ショートダッシュを使った攻撃であることに気づくはずだ。

ショートダッシュは後で詳しく解説するとして、これを使いこなせるようになればもう上級者の仲間入りとなり、戦闘力も大幅にアップする。

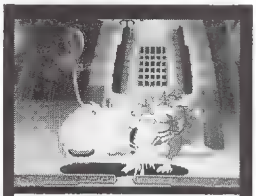
ほかに、サスカッチは見ため通り体の横幅が広く、連続技の的となりやすいが、背の高さが意外と低いので、ジャンプからの攻撃を中心としたキャラは攻めにくいようである。

基本となる戦術

では、これだけは押さえておきたいという基本的な戦術に移ってみよう。まずは地上でのチェーンコンボから。

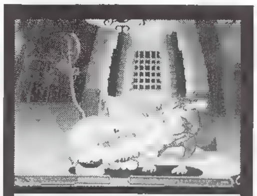
地上での チェーンコンボ

オススメは2つあって、全部しゃがみながらの小キック→中パンチ→中キック→大キックか小パンチ→小キック→中パンチ→大キックとなる。それぞれ長所と短所があり、使い分けられればベスト。



威力なら小足払いスタートの4段チェーンコンボ。

前者のほうは、後者に比べて威力が高く下段攻撃スタートなので相手のガードミスにつけこむことができる。相手が投げ返しを試みていればなおさらで、そこから一気にチェーンに持っていけるのが魅力。



安定感を求めるなら小パンチスタートの4段チェーン。

いっぽう後者のチェーンは、威力を殺しているだけリーチの不足分がなく、ほぼ確実に4段つながるのがいい。

前者のチェーンは、デミトリ、オルバス、ザベルなどに中足払いがスカることが多いので、こっちのほうがチェーンが安定している。

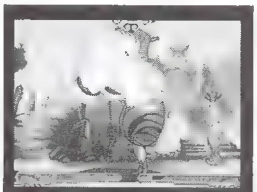
また、あとで解説しているが、このチェーンのほうがジャンプでサスカッチのラッシュを回避しようとする相手に有効なので、こちらをメインと考えてもいいだろう。

ジャンプ攻撃

サスカッチのジャンプ攻撃はちょっと工夫すると絶大な威力を発揮するので、ぜひとも実行してもらいたい。

まず、空中では小パンチ→大パンチ→大キックという順番で技を出す。とうぜん、小パンチは登りで出すこと。

そして、この順番で技を出す意図は、小パンチが相手にヒットまたはガードとなればチェーンでそのまま大パンチ→大キックとなり、地上の攻撃へスムースに展開できる。



登りで小パンチ。



チェーンで大パンチ。



下りで大キック。

もちろん、小パンチがヒットすれば大パンチがそのまま連続ヒットし、相手のダウンを奪うことができる。そのあとは、ダウンした相手を攻撃していこう。

なお、この先読み空中チェーンは、ジャンプ小パンチが空振りしてもある程度のフォローが効く。小パンチ→大パンチ→大キックの順番でボタンを押しておけば、小パンチ空振り後に下りで大キックが出るようになっている。

もちろん、タイミングはやさしくないが、できるようになればそれだけで十分戦力になる。

ショートダッシュ攻撃

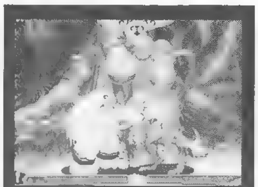
ここからはサスカッチのメイン武器であるショートダッシュ攻撃を考えていこう。

まずはショートダッシュと呼ばれるダッシュのやり方から触れていこう。

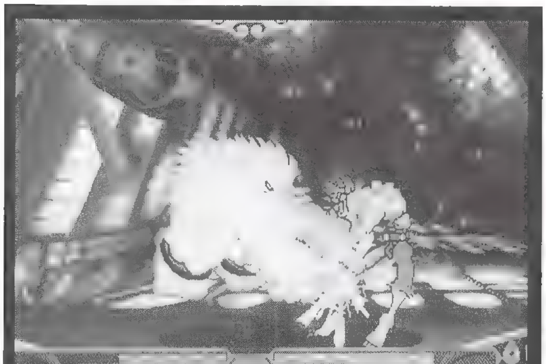
ダッシュとは、レバー前方向2回で行なうのは知っての通りだが、これをレバー後ろ方向に入力することによってキャンセルすることができる。

ただ、地上をダッシュするキャラであればその場で止まるわけだが、サスカッチは浮いているダッシュなので、その場から地面に着地することになる。

そして、慣性がついているので、本来のダッシュの軌道を保ちつつその距離は短くなり、ショートダッシュとなるわけだ。



相手との近い距離であっても…



ショートダッシュは最大の武器である

スピードとパワーを生かそう

対戦攻略 サスカッチ



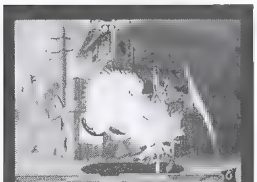
ショートダッシュなら中段攻撃になる。

まあ、細かいことは気にせずＯＫで、➡➡⬅と入力するとショートダッシュになると覚えてしまって問題はない。

とうぜん、このときにも攻撃を出すことが可能であり、あっという間に中段攻撃が繰り出される。これが、強力なショートダッシュ攻撃である。

なお、ショートダッシュ中に出す有効な技は小・中パンチが基本で、ちょっとマニアックになるが大キックあたりもいい。

そして、そこから地上へのチェーンコンボにつなげられるのが魅力で、サスカッチには必要不可欠な攻撃手段である。で、主な使いどころであるが、「ここだ」という場面は限定されない。



ショートダッシュの最大の魅力は…



地上のチェーンコンボが連続技になることである。

ということは、相手の起き上がりやこちらが攻撃している有利な場面は当然として、多少読まれていても積極的に使っても構わない。そう、多少相手に押されていてもである。

もちろん、それへの対応策を使っていくべきではあるが、まずはショートダッシュで果敢に攻撃したほうがいい。それほどショートダッシュの攻撃は強いのである。

対空技からの攻撃

まず、サスカッチの対空技はしゃがみ大パンチである。１００％の信頼性はないものの、かなりの跳び込みに対して耐性がある。

なお、弱点はサスカッチの頭を飛び越されそうな位置に相手がいた場合で、このときは、立ち大パンチを使っていくとうまくカバーできる。

で、話をしゃがみ大パンチの対空技に戻して、その後の攻撃を考えてみよう。

結論から言うと、大足払いとショートダッシュの２択が可能で、相手はしゃがみガードか立ちガードを迫られるわけだ。

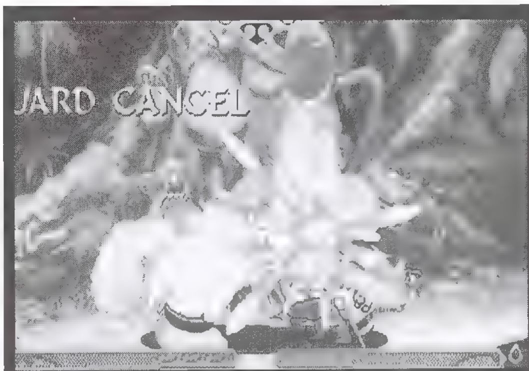
このとき、バックジャンプで逃げる相手にショートダッシュは有効ではないが、大足払いがそのジャンプを防いでくれるだろう。

ガードキャンセル

サスカッチのガードキャンセル技はビッグタイフーン。小・中・大で性能差があり、これにES版が加わり全部で４種類ということになる。

まず、確実なガードキャンセルという観点から考えれば小が一番良い。理由は単純に攻撃発生までの時間が短いからである。

また、威力を重視したいなら大のビッグタイフーンでのガードキャンセルになるが、チェーンコンボを相手にそのまま出し切られるとつぶされてしまうことも少なくない。



ガードキャンセルには小で出そう。

ほかに、ES版のガードキャンセルも弱くはないのだが、威力もそれほど高くない。ゲージを使っていることも考えるとそれほど効率は良くない。

いちおう、ダウンは奪えるので、仕切り直しは可能だがそれほど意識して使う必要はないだろう。

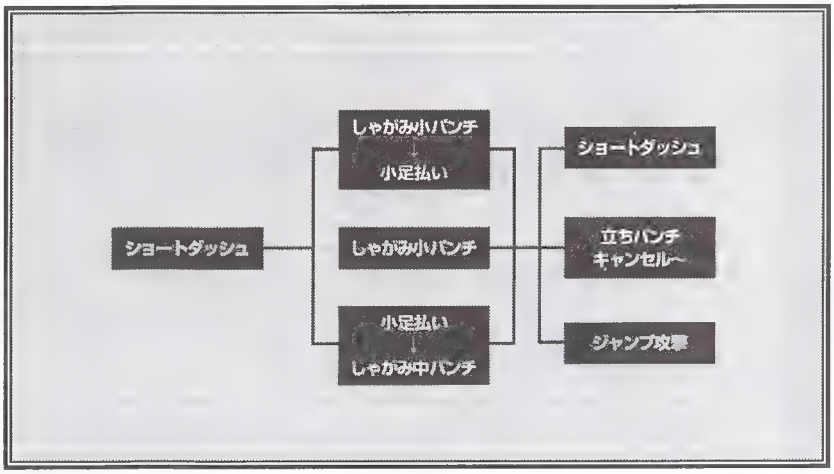
また、ガードキャンセル成功後の状態だが、これがサスカッチ側に有利でないので注意しよう。

相手との距離や当たり具合で変化するが、基本的には中のビッグタイフーン後がサスカッチ側の状態は一番良い。

ただ、先ほども述べたように確実にいくなら小のガードキャンセルなので、これはこれで貴重なダメージ源と考えたほうがいいだろう。

対応を要求される戦術

さて、ここまでの戦い方でもそこそこのレベルにはなっ



対戦攻略 サスカッチ

ているはずである。

とくに、器用なプレイヤーであればショートダッシュやそこからのチェーンコンボもスムースに行なえるので、それだけでもかなりの戦闘力を身に付けているとも言える。

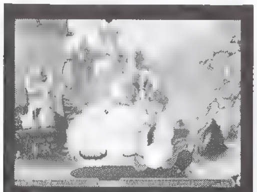
ただ、対戦している相手にもレベルがある。ショートダッシュの攻撃を見てから立ちガードする相手はいないにしても、的確な技や動きでうまく止めてくるプレイヤーはたくさんいる。

よって、ここからは基本戦術を単調にこなすだけでは必ず壁に当たってしまうので、そうなった場合のさらなる対応策を状況ごとに考えていこう。

バックジャンプでラッシュから逃れようとする相手

いきなり難題であるが、サスカッチに限らず空中を飛び回る相手は非常にやりにくい。

ここでは、サスカッチの課題である、いかに相手を地上に釘付けにするかということが問われてくる。



チェーンコンボがガードされているからといって…



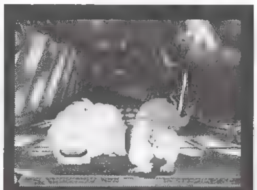
安易にショートダッシュへ移行するのはかわされやすい。

なぜ、跳ばれてしまうのか。もしかしたらガードされているという理由だけで、こちらが勝手にチェーンコンボを止めて、ショートダッシュを行なっている可能性がある。

基本的にはそのようにするのが定石であるが、ケースバイケースである。このような相手こそ基本にかえり、チェーンコンボを最後まで出し切ってもいい。これなら最後の大足払いで転んでくれるはずである。

このようにすれば、相手はガードを固め始めるかもしれないし、ガードキャンセルの弱いキャラであればなおさらそうする可能性がある。

つまり、ショートダッシュのテクニックに溺れず、相手に動いたらいけないということを意識させることも重要なのだ。



小足払いからの…



小パンチは相手を跳ばせない。

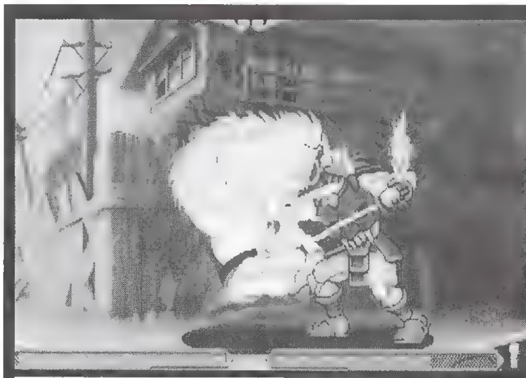
また、ショートダッシュからの地上でのチェーンコンボを小パンチ→小キックとすることでも、相手の動きを封じやすくなる。

これは、地上チェーンを小キック→しゃがみ中パンチとしてしまうとできないので注意。なぜかというと、このチェーンだとサスカッチ側の立ち上がりが遅く間合いもやや遠いため、相手のバックジャンプを止めることはできない。

では、小パンチ→小キックとつなげたあとのサスカッチの行動は何がいいか？このあと、ショートダッシュを行なってしまうと相手に跳ばれてしまうでこの状況では意味がない。相手が跳ぶと読んでいたのなら取るべき行動ではないということである。

ここで跳ばせたくないのであれば、しゃがみ小パンチか立ち中パンチが有効である。

もちろん、ここでの中パンチはチェーンでなく、タイミングの目押しである。その後は、これがヒットすると予想して大足払いを出してもいいし、今度は相手がガードすると読んでショートダッシュでもいい。このあとは、やっぱり読み合いになるが相手の動きを少しでも抑制しよう。



ショートダッシュは読まれると技で止められる。

小技でショートダッシュを止めてくる相手

ショートダッシュから逃れる術は何もバックジャンプばかりではない。じつは簡単に技で止めれるのである。もちろん大技では無理だが、連打の効く立ち小パンチあたりが有効。

この場合はかなり冷静な相手である可能性がある。当然、サスカッチへの対策も知っており上級者の可能性もある。

ただ、アドバンシングガードの失敗か単に暴れているという可能性もあるが、ショートダッシュが止められてしまう事実は変わらない。

では、このように対処されたらどうするべきだろうか。まず、先ほどのようにチェーンコンボを出し切るという行動はあまり良くない。

大足払いで転ばせられる可能性は残っているものの、小技を連打しているためアドバンシングガードで弾かれる可能性も残っている。

ならば、わずかにタイミングをずらして立ち中パンチ→大足払い。あるいは、そのままダイレクトに大足払いが有効である。

つまり、相手の小技にカウンターを合わせるように技をだすわけだ。

ただ、注意してほしいのはあまり遅すぎるタイミングだとその中パンチすら止められてしまうこともある。

まあ、サスカッチの通常技は判定が強いのであまり心配しなくてもいいことではある。

ほかに、先ほど紹介したジャンプからの空中チェーンを狙ってもいい。相手の気がダッシュに注がれているなら対応が遅れる可能性が高い。こちらの動きが単調にならないための行動にもなっている。

地上チェーンにGCを狙ってくる相手

まず、ガードキャンセル技の性能にもよるが、小足払い→しゃがみ中パンチだとほぼ確実に返される。しゃがみ小パンチ→小足払いならガードできる可能性は残っている。

だが、ガードキャンルに対しての行動としては、チェーンを行なうのではなく、小攻撃をあえて連続でつなげないようにして相手のタイミングをずらせていくのがいいだろう。このタイミングをずらし連続ガードでないようにすると異様にガードキャンセルが

スピードとパワーを生かそう

対戦攻略 サスカッチ

難しくなる。



小攻撃で刻むとガードキャンセルがかかりにくい。

ただし、これはデミトリ、モリガン、リリスのような、いわゆる無敵必殺技を保有しているキャラには効果が薄い。というか、意味がない。

このような相手に対しては消極的ではあるが、ガードがベストの行動となる。

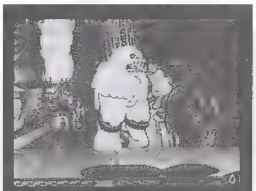
アドバンシングガードを使ってくる相手

押せ押せキャラには天敵とも言える防御手段である。完璧に使いこなされると仕切り直しばかりになり、せっかく接近してもまた相手との間合いを離されてしまう。

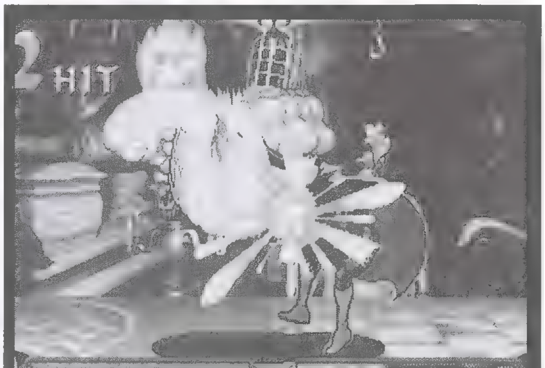
まあ、こちらの連続ガードでない連携に1発で完璧に決められた場合は仕方がないにしても、ある程度刻んでいけば相手もやりにくいはずである。

というのは、アドバンシングガードのつもりのボタン連打で技を出させて、それをこちらが技でつぶしていくということができるからだ。毎回狙っていくのは無理としても、チョット混ぜていくだけでも効果はあるだろう。

あとは、やっぱりゴリ押し。アドバンシングガードを決められてもしょせんは仕切り直しである。とうぜん、こちら側に攻め続けるチャンスは残っている。



相手が手前に来るようであれば



垂直ジャンプ大キックで対応。ガード方向がわかりにくい。

起き上がる相手への攻め方

これはいくつかオススメがあるので紹介していこう。

まず単純に小足払いからのチェーンを重ねていく方法。何ら工夫のない攻撃ではあるがやっぱり有効であることに変わりはない。

ただ、小足払いは攻撃判定の持続が長くないので、中足払いに変えてもいいだろう。

ただし、移動起きで近づいてきた相手には注意しよう。タイミングが悪いと相手に背中を向けてしまうこともある。

ほかにはショートダッシュ攻撃を重ねる方法。これは、相手の移動起きを読まなければならないが、完璧に重なれば効果はかなり高い。とうぜん、画面端に追い込んでからが使いやすい。

あとは垂直ジャンプ大キックを置いておく方法。これも相手の移動置き次第ではあるが、ショートダッシュより重ねやすくガード方向が見極めづらいのが利点。やはり画面端で近づいてくる起き上がりがやりやすい。



起き上がりに小足払いは基本。

そのほかには、やや間合いが離れ気味のときはジャンプされないように立ち中パンチを重ねるとか、ガードしそうな相手であれば投げるのもいい。

このとき、相手の起き上がるタイミングに合わせてダークフォースで無敵時間を作り、ビッグブランチで凍らせるといい。画面端に追い込んでいれば、ショートダッシュで追い打ちをかけよう。

その他のワンポイント

ほかに使っていくべき行動がいくつかあるので紹介しておこう。

まず、ES版のビッグタワーズがかなり信頼できるので使っていこう。

出るまでのスピードが早く横に広がるスピードも早い。しかも、上方もまあまあフォローしてくれるので、対空にも成り得る。

ゲージのほとんどはこのES版ビッグタワーズにつぎ込んでも良く、相手に押されているときの切り返しや接近の手段にと大活躍してくれるはずだ。

最後に、ショートダッシュでの失敗のフォローを紹介しておこう。

とくに、密着状態からのショートダッシュ失敗は相手に投げられてしまう可能性があるので、高い位置で小パンチがヒットしたら、すぐに小キックや大キックを出すようにする。

すると、ダッシュの下降に技が出てそのまま地上へのチェーンにつなげられるときもある。

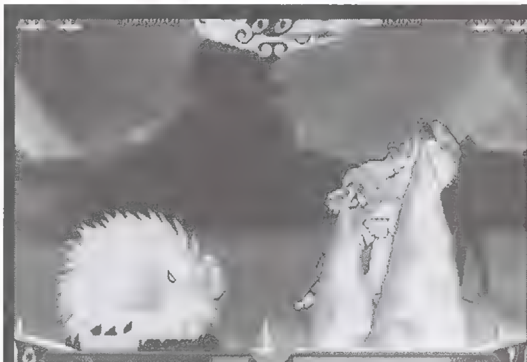
これは、あえて意識して狙っても良く、汎用性はなかなか広い。

行け！サスカッチ

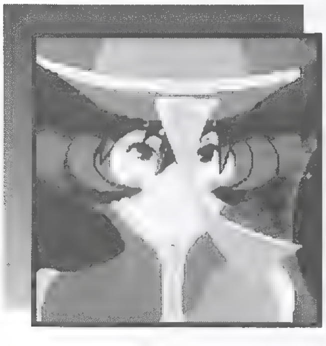
以上がサスカッチの対戦攻略。対キャラ別などの細かいところができなかったが、攻め8に対して守り2くらいで戦ったほうが持ち味を出せるキャラなので、それはまたの機会に紹介しよう。

一部では最強説も流れているキャラなだけに、今後のサスカッチ対策もしっかりしてくるはずである。

息の長そうなゲームだけにサスカッチ側もパワーアップをし続けるようがんばっていこう。



ES版ビッグタワーズは頼りになる。



対戦攻略 Lei-Lei レイレイ

担当 道士桃

泪泪的必殺技大解説編

レイレイの攻撃、ダッシュは特殊で、初めて触った人は、どれをどう使っていいのか分からないと思う。しかし、それらを使いこなせるようになったとき、レイレイの強さが爆発するのだ！

霊幻式必殺技

まずは、レイレイの必殺技の性質と、その使い方を説明しよう。どの技も特殊なので、しっかり使い方を覚えてから対戦に挑もう。

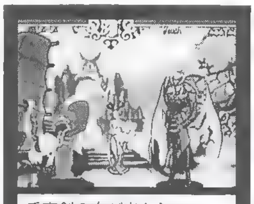
●暗器砲

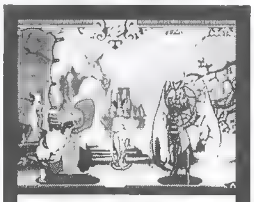
隠し持った武器（暗器）を相手に投げ付ける、飛び道具系必殺技。この技は弱、中、強と押すボタンにより、武器の飛ぶ角度が違う。よって、その用途はボタンごとに変わってくる。この弱、中、強の使い分けに関しては、後に説明していこう。

暗器砲で投げ付ける武器はランダムのように思えるが、ちゃんと法則性がある。武器を投げる順番に関しては、「暗器砲の法則・VS版」を見てほしい。

表中には★のついた武器がある。これは「気絶武器」で、読んで字のごとく、ヒットすると気絶してしまう武器のことだ。この気絶武器は基本的には中、強暗器砲以外では出ることがない。例外で、ランダム時に弱暗器砲を使った場合、低確率だが星、タルが出ることがある。運が良ければ、下中K→弱暗器砲で気絶する可能性もあるぞ。

暗器砲を有効に使うには、気絶武器の順番を覚える必要があるが、表全体を覚える必要はない。覚えてほしいのは一ヶ所だけ。「手裏剣の次の次は気絶武器」という法則だ。手裏剣が出てきたら、中、強暗器砲を準備しておこう。


手裏剣の次が出たら…


2個先は、気絶武器だ。覚えておこう。

それでは、暗器砲の使い方を説明していこう。まずは、弱暗器砲からだ。

弱暗器砲の基本的な用途は、遠距離での牽制。一気に間合いを詰めようと、ダッシュで近づく相手を食い止めるために弱暗器砲を使う。オルバス、フェリシア、サスカッチ、ビシャモンといった相手に有効だ。しかし、硬直が長いため、気軽に使っていい技でもない。ジャンプの速いキャラに中間距離で無理に使ってしまうと簡単に跳び込まれ、悲惨な目に合ってしまうぞ。

中暗器砲は斜めに飛ぶため、使う状況は限られてくる。基本は、ジャンプで近づこうとする相手への牽制だ。遠距離で相手が「もうそろそろ跳びそうだな～」と思ったときに、ポイッと投げてあげると効果的だ（気絶武器ならなおよい）。だが、高速地上ダッシュ系（オルバスやザベル）に対して読み間違って使ってしまうと、足元を狙われてしまうので注意しよう。

隙が大きいので無闇に使うのは危険だが、対ジェダ、アナカリス戦では使用率を増やしてもいいだろう。離れて浮いたときがチャンスだぞ。


対ジェダ、アナカリス戦では使い易い、中暗器砲。

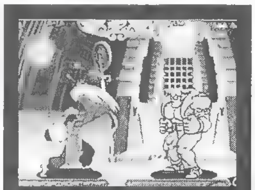
強暗器砲は真上に投げ、落下してくる暗器はしゃがみガード不可、という特殊なものなので、使い方も特殊である。

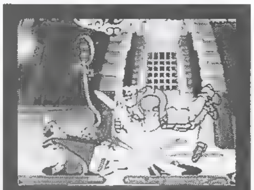
その一つとして、相手の頭上に強暗器砲を当てるようにして、下段攻撃を狙う戦法がある。上からは暗器砲、下は下段攻撃と、うまく重ねることができれば、ガードすることはほぼ不可能だろう。しかし、この状況はそうそう作れるものではない。目の前で使っても待っていてくれる人は少なく、攻めるか逃げてくる。狙い目は相手の起き上がりなどだが、移動起きなどで逃げられる可能性は高いので、やはりキツイ。


対暗器砲を相手に重ねるように出して…


足元を狙うことができれば、文句なし！しかし、そう上手くはいかないのが現実。

この戦法を有効に使うのは、強暗器砲がギリギリ当たらないくらいの、中間距離が理想だ。この距離で突然出すと相手は固まり、暗器砲のガードに撤しようとすることが多い。そこを、ダッシュしゃがみ大パンチなどで下段を攻


このくらいの距離で強暗器砲を使うと、硬直することが多いので…


ダッシュ下大Pで下段を攻めよう。よく当たるぞ。

暗器砲 強弱による軌道の違い

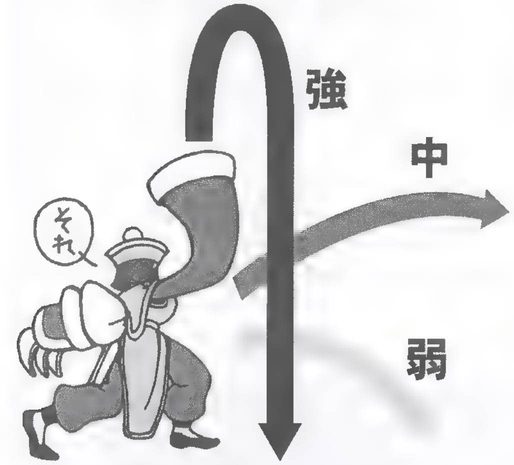


表1．暗器砲の法則　セイヴァーバージョン

オノ➡剣➡手裏剣➡豪鬼人形➡★ハンマー➡ブーメラン➡クナイ➡？➡ブーメラン➡オノ➡剣➡手裏剣➡豪鬼人形➡★岩➡クナイ➡手裏剣➡豪鬼人形➡★ハンマー➡クナイ➡ブーメラン➡？➡剣➡オノ➡クナイ➡ブーメラン➡オノ➡剣➡手裏剣➡★岩➡最初に戻る

※表中の？は、特定の武器がランダムに出現する。特定の武器は…
爪、腕輪、★星、★タル、何もでない（「何もでない」が選択された場合は、自動的に次の武器がでる）
※表中の★のついている武器は、ヒットすると気絶する。この武器は、中、強暗器砲でしか出てこない。出せる状態で弱暗器砲を使った場合にはキャンセルされ、次の武器が出る（ランダムに限り、小でも気絶貴きが出る確率はある。）

異形転身にて悪を封じる

対戦攻略 レイレイ

めよう。この攻撃に免疫がなければ、ほぼ当たるだろう。

強暗器砲のもう一つの使い方が、対空技としてだ。次の暗器砲を気絶武器に合わせておいて、相手がジャンプで近づいてきたら、真下からむりやり当てるのだ。相打ちになることが多いが、それならば問題はない。当たれば気絶するので、レイレイの方が圧倒的に有利なのだ。相手が真上に来るような状況が理想なのだが、多少離れていても、ダッシュから使うことで、強引だが狙うことはできるぞ。

●返響器

銅鑼を叩き、そこから出る音波で攻撃する、短距離ながら飛び道具である。攻撃だけではなく、音波部分は飛び道具を跳ね返すこともできるようになっているぞ。

返響器の基本的な使い方は、主に二つ。一つは、飛び道具対策。このゲームでは飛び道具を撃ち、そこから攻めへ移行するキャラが多い。そこで、攻めのきっかけとなる飛び道具を、跳ね返していくのだ。主に狙っていくのは、デミトリ、モリガン、ジェダといったキャラたち。跳ね返すことができれば、ほとんどのアタックを潰すことができるだろう。

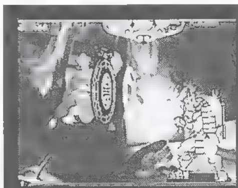

対デミトリ、モリカン戦では、飛び道具を返すのが重要になってくるぞ。

もう一つは、相手の動きを止めるために使う。音波部分を、相手が跳び込んできそうな場所に置いておく感じで使うのだ。しかし、ノーマル返響器ではあまりにも効果時間が短いので、ゲージに余裕があるならばＥＳ返響器を使っていきたい。ＥＳ返響器の音波は非常に長く、意外と前に出るので、跳び込みや突進をことごとく止めてくれるだろう。


空中を飛び回るザベル、キュービー、ジェダなどには、ジャンプ返響器が壁となる。

ＥＳ返響器を使うのは音波がギリギリ届く中間距離で、相手の頭の高さが理想的だ。この距離で使うことができれば、相手は動きを止めるか、バックジャンプやバックダッシュで逃げるだろう（無理に攻めようとすれば、音波に当たるから）。

これで動きを止めてくれたら、攻めるチャンス！空中ダッシュで上段や、地上ダッシュ→しゃがみ大パンチで下段を攻めよう。相手が反撃しようとすれば音波に当たるので、反撃の心配なく一方的に攻めることができるぞ（恐いのはガードキャンセルだけ）。


この辺でＥＳ返響器を使うと、なかなか動けなくなるので…


そこをダッシュで攻め立てよう。

相手の動きを止めつつ、攻撃へ転ずる、それが返響器の役目だ。

●旋風舞

天井に鎖でぶら下り、振り子のように移動しながら攻撃する技。この技は１往復するか、画面端に着くと自動的に鎖を放して着地するのだが、キックボタンを押すことによって、自由に切り放すことができる。

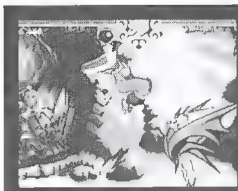
旋風舞はヒット中にパンチボタンを連打することによってヒット数を増やすことができ、大ダメージを与えることができる。だが、条件が厳しいので、対戦で狙うのは難しい。この技は当てるためではなく、キックボタンによる切り放しを使った、奇襲攻撃として使っていくのだ。

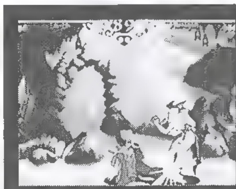


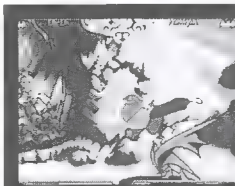
弱旋風舞の戻り部分を重ねるようにして連打すれば、ここまでヒット数がでるぞ。

どうして奇襲になるかというと、切り放してから着地するまでの落下スピードが非常に早く、普通ではまず見切れないからだ。また、切り放した後はジャンプ状態になるので、通常技、必殺技はもちろん、ダッシュやガードもできる。この「素早い着地」と「ジャンプ状態」により、単純な２択を迫ることができるのだ。

ジャンプ旋風舞から相手の足元を狙うように切り放し、着地後、下段チェーンを狙う。かなりの速さなので、見切れるものではないだろう。一方、ジャンプ旋風舞に対してしゃがみガードしている相手へは、頭上を狙うタイミングで切り放し、落下中に技を出しながら着地してやろう（かなりの速さなので、小キックなどが無難）。わかったと思うが、これが単純な２択なのだ。この中に、目の前で着地してコマンド投げ、といった戦法を混ぜていってもいいだろう。１試合に１回くらいのペースで狙ってみよう。


ジャンプ旋風舞で近づいて…


足元に着地して下段を攻めるか…


頭上を狙って、上段から攻めるかの２択。まず見切れない。

旋風舞に対して対空技を使ってくるような相手へは、旋風舞を素早く切り放して、対空技を空振りさせるような位置へ着地してみよう。旋風舞への対空技は、どのキャラも決め打ち（来ると予想して、対空技を出しておくこと）で出してくるので、目の前で着地されれば、まず空振りするだろう。

霊幻式超絶必殺技

レイレイのＥＸ技はとにかく強力で、非常に頼れる存在である。ＥＸ技の使い方によってレイレイの強さが決まる、といっても過言ではないので、しっかりと覚えてほしい。

●天雷破

袖から分銅を落とし、地震が起き、その後、天井から鉄球が降ってくる、豪快な技。天雷破はレイレイの主力武器で、その使い勝手の良さ、破壊力は抜群である。

まず、何が強いのかというと、最初の分銅部分が中段攻


ジャンプ中Ｐ→大Ｐと繋げて…


着地で天雷破。単純だけど、かなり効果的。

対戦攻略 レイレイ

撃、ということだ。ある程度の連携のなかに組み込むだけで、十分に役立ってくれるであろう。基本的な連携として、ジャンプ攻撃から直接出す方法がある。ジャンプ中P→大P→天雷破と出すだけで、そうそうガードできるものではないだろう。

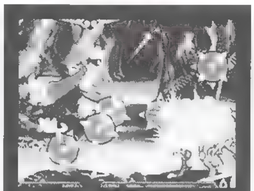
もう一つの連携として、チェーンコンボから出す方法もある。オススメなのが、下小K→下中P→下中K→天雷破。下小K～下中Kまで素早くチェーンコンボで入力し、その後に最速で天雷破を入力すると、キャンセルして天雷破がでるのだ。下段をキャンセルして中段攻撃が出るので、連携としては強烈なほうだろう。


下小K→下中K→下中Kと入力した後…


素早く天雷破を入力！キャンセルできれば、かなり強烈！

ほかに、ガードキャンセル旋風舞や、しゃがみ大パンチキャンセルから出す方法などもあるぞ。狙える状況は数多くあるので、近づいたら積極的に狙ってみよう。

ここまでは分銅部分を当てる、いわゆる近距離戦での使い方を説明したが、離れて使用してもいっこうに問題はない。地震は上段でも下段でもないのでガードされやすいが、地上全体に攻撃判定が出るため、遠距離で突然出すと当たることが多いぞ。例えガードされても、その後の鉄球が相手の動きを封じてくれるので、ガードキャンセルでもされない限り一方的に攻めることが可能だ。


天雷破をガードされても、問題はない。ダッシュやジャンプでガンガン攻めよう。

天雷破の基本的な使い方は以上だが、注意してほしいことが2つ。一つは、天雷破の途中で攻撃を食らってしまうと、鉄球などの攻撃判定がなくなってしまうことだ。鉄球が降ってきて、攻めるチャンスと思っても、ガードキャンセルなどでダメージを受けてしまうと、そこにある鉄球がすべて飾りものになってしまう。そういったことも考えて、ガードしながら近づくのも作戦の一つだろう。



1本目の最後をこんな感じで倒してしまうと…



2本目に持ち越された鉄球は、タダの飾りになってしまうのだ。

もう一つの注意点も似ており、1本目の最後に使った天雷破の鉄球が、2本目の最初に持ち越されていても、攻撃力は持ってないということ。しかも、この鉄球が出ている間は、当然のごとく天雷破は出ないので注意。2本目の開始から天雷破でラッシュをかけることができないのだ。

天雷破はコマンドが複雑なので、何度も練習して確実に出せるようにしておこう。

●地霊刀

地面から霊剣を突出し、相手を串刺しにしていく技。この技は天雷破に比べれば使用率は落ちるが、役に立つ場面も多い。

地霊刀の基本的な使い道は、相手の行動を封じるためのものだ。相手を追い込みたいのだが、攻めてこようとしている場合には、持続時間の短い天雷破よりは、確実に一定時間固めることができる、この技の方が有効だ。


地霊刀は、相手を追い込むための技。ダメージは期待しないように。

この技は空中を飛び回るような相手にはよくヒットするので、離れたら使ってみよう。

●中華弾

時限爆弾を投げ、爆弾のカウントが0になると大爆発を起こす、奇妙な技。

この技には欠点がいくつもあり、現段階ではまったくもって使い道のない技となっている。下段系の技などで相手に弾き反され、敵味方関係なく爆発に巻き込み、しかもいつ爆発するか制御できないような技は、とても対戦で有効に使えるとは思えない。

だからといって、絶対に使うな、というわけではない。画面端に相手と爆弾を置くようにすれば、相手は弾き反すことができず、ガードに撤してしまうことが多くなる。そうなれば、攻めるチャンスになるはずだ（自分も巻き込まれる可能性もあるが）。

霊幻式闇的理力

いろいろ問題はあるが、使い方次第では強力な武器になる、ダークフォース。問題の部分か大きすぎてあまり使われないが、実は強力なのだ。

まず強い部分というのは、一切の攻撃を無視するスーパーアーマーと、恐ろしいほどの攻撃力だ。必殺技は一切使えないが、通常技のすべてが強攻撃並の攻撃力になり、小パンチ連打による数ヒットで、かなりのダメージとなる。また、相手のゲージに回復部分（白いインパクトゲージ）を残さないので、確実に仕留めることができるのだ。


たった3ヒットでこの威力。白ゲージを残さないのが嬉しいね。

スーパーアーマーは攻撃によるひるみ、投げ、ダークネス系の攻撃を一切無視するので非常に頼もしい。だが、常にノーガード状態なので、恐い攻撃も多くある。注意するべき攻撃は、単発で高い攻撃力を持つ技と、広い攻撃範囲を持つ技だ。例を挙げると、オルバスのシーレイジ、ジェダのＥＳディオ＝セーガ、ザベルのデスボルテージといった技だ。

ガード不能という問題点の他に、ダークフォース終了時の硬直時間というのもある。だがこれは、リンリンとの距離が短ければ解消されるので、ダークフォースタイマーを見て、お姉ちゃんの場所まで戻ろう。

レイレイのダークフォースが強いことを知っている人は、ガードに撤することが多い。こうなると、お互いにダメージを与えることができないので、素早くお姉ちゃんの場所まで戻って、自らダークフォースを解除しよう。


相手がガードにってしたら、お姉ちゃんの場所まで戻って、素早く解除しよう。

ダークフォースを使うタイミングだが、ギリギリの追い詰められた状態で使うのはダメ。相手に与えるダメージは半端ではないが、やられるのも半端ではないからだ。使うのは、相手が追い詰められた状態で、体力差が大きいときだけにしよう。

異形転身にて悪を封じる

対戦攻略 レイーレイ

泪泪的実戦投入編

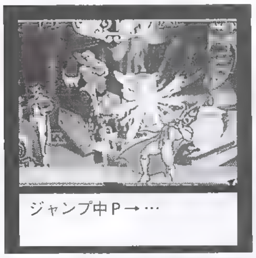
一通りの技を理解した上で、レイレイの闘いの流れを解説していこう。覚えることが多いので、それなりの覚悟はしておこう。

中華式接近戦準備

レイレイの得意とする戦場は、接近戦。近づくことができれば猛ラッシュをかけることができるので、なんとしても自分から近づきたいものである。ということで、まずは近づくためのアプローチを説明していこう。

近づくのに一番手っ取り速いのは、ジャンプからだ。レイレイはジャンプの軌道が低く、強い攻撃がそろっているので、その使用率は高いだろう。

ジャンプから攻めるときの基本的な攻撃は、J（ジャンプ）中P→ J大Pの空中チェーンだ。J中Pは横方向に強く、出るのが速いのでジャンプの基本となる技だ。ジャンプの頂点近くで出していくようにしよう。J大Pは3ヒットするので、非常に当てやすい技である。しかし、ヒット数が多くなるので、ガードキャンセルの得意な相手には絶好のチャンスであろう。


ジャンプ中P→…


ジャンプ大Pは、跳び込みの基本チェーンだ。

そんな相手の場合は、J中P→ J中Kの空中チェーンが有効だ。J中Kは横方向に長く、J中Pと同じく出も速いので、非常に使いやすい。

しかし、J中PもJ中Kも下方向と根元には攻撃判定がないので、超接近状態では使いづらい。そんな場合は前へは跳ばず、垂直ジャンプ攻撃を混ぜていくようにしよう。

普通のジャンプだけではなく、空中ダッシュも有効な手段だ。バックジャンプや垂直ジャンプからダッシュを出し、一気に間合いを詰める。空中ダッシュ中はチェーンができないので、攻撃には大パンチがいいだろう。ただし空中ガードができないので、相手に反撃の余裕があるような状態では、なるべく使わないようにしよう。

ほかには、ジャンプ旋風舞を途中で切り放し、目の前まで一気に近づく方法も考えられる。これについては、必殺技説明の項に書かれているので、そちらを読んでほしい。

近づくための手段はこの程度だが、これらの方法を素直に使うだけではダメ。相手が攻撃モードになっていたり、対空技を狙っていては、まともに近づくことはできないだろう。

そこで、より近づきやすい環境を作るために、いくつかの技を使っていく。ここで勧めるのがES返響器、地霊刀、天雷破の3つ。ES返響器は攻めモードに入っている相手を止めるために使い、地霊刀、天雷破はこちらの様子を伺っている相手に使っていこう。これらの技をガードしたら（もしくは、見て動かなくなったら）、ジャンプや空中ダッシュで攻めるチャンスだ。


ES返響器は、相手を固める効果が高い。動かなくなったら、一気に攻めるのだ！

中華式超接近戦術

近づくことができたら、一気に畳み掛けるチャンス！レイレイの接近戦での攻撃力は半端ではないので、うまくいけば10秒足らずで相手をノックアウトさせることができるのだ。

では、近づいてからの行動について、まずはフロチャートを見てみよう。

ジャンプ（J中P→ J中K）からの基本的な流れは、下小K→ 下中P→ 下中Kのチェーンコンボ。まずは、このチェーンコンボを体に覚え込ませよう。このチェーンから2択、3択に分岐する。

相手をダウンさせない下中Kからの、基本的な選択肢は2つ。低空ダッシュ中K（低D中K）と、ダッシュ下小Kである。


下段チェーンを下中Kで止めて…


低空ダッシュ中K上段を攻めるか…


ダッシュ下小Kで下段を攻めよう。

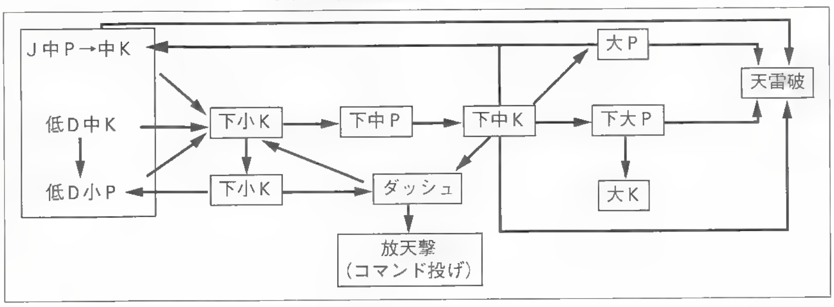
低空ダッシュとはジャンプのモーションを見せることなく、地上からいきなり空中ダッシュさせることで、ジャンプしてからダッシュ、といった入力では低空ダッシュとは呼べない。一番オーソドックスな入力方法としては、斜め2回入力（↘↘）がある。この入力ができるようになれば、低空ダッシュができるようになるぞ。

低D中Kは上段（中段と言うべきか？）、ダッシュ下小Kは下段とこの時点で強力な2択となっている。チャートを見れば分かると思うが、どちらを選択しても永遠にループさせることができる。相手をダウンさせることなく、このループでノックアウトすることができれば、基礎は出来上がった。

相手のガードが固くなったり、大ダメージを与えたい場合は他の選択肢を選ぶ必要がある。ガードの固い相手には、ダッシュ放天撃（コマンド投げ）を混ぜてみよう。ダッシュ中は完全無敵なので、攻撃による回避はほぼ不可能で、一方的に投げ勝つことができるだろう。

大ダメージを与えたい場合には、天雷破を狙う。このチャートの中では4通りの狙い方があるが、一番狙いやすいのは、低D中Kからの天雷破

表2．接近戦フローチャート

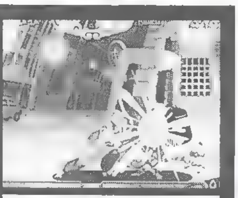


対戦攻略 レイレイ

だろう。低D中Kから下小Kが来ると思わせておいて、続けて中段（天雷破）が来るのは、なかなか予想できないだろう。



低空タッシュ中Kから…



天雷破は、かなりキツイ連携だ。

大P（ノコギリ）、下大Pからの天雷破はフェイントに近いものがある。相手に反撃の隙を与えて、油断したところを狙うのだ。ただし，そう何度も使える手ではないことを覚えておこう。

狙った天雷破がガードされたとしても、そこでレイレイのラッシュが終わる訳ではない。鉄球まで出てしまえば相手に反撃の余裕はなく、このチャートを継続させることができるのだ。鉄球が降る中を、低空ダッシュやジャンプで攻めていこう。

低D中Kと低D小Pの使い分けだが、小Pは超至近距離からの低空ダッシュ攻撃を狙う場合に使う。低D中Kでは、相手を通り越してしまい、技がヒットしないからなのだ。ちなみに、低空ダッシュの選択肢に大Pがないのは、出が遅いからである。

下段チェーンからの低空ダッシュによる連携は、非常に強力であるが、弱点もある。それは、低空ダッシュを出す瞬間だ。下中Kの後に相手が暴れてしまうと、低空ダッシュ攻撃が簡単に潰れてしまうのだ。そういった相手には低空ダッシュの使用率を減らし、ダッシュとジャンプを多く使っていこう。こうすれば、おとなしくするはずだ。

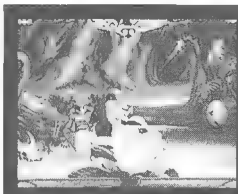
中華式転倒攻撃術

フローチャートを見る限りでは、相手をダウンさせることは少ないが、実際には天雷破や下大Pなどによって、ダウンする場合が多い。そんな場合のために、起き上がりの攻め方を説明しておこう。

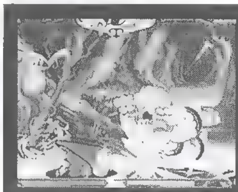
起き攻めにはいくつかの戦法があるが、相手の起き上がり方（移動起きなど）次第で使いやすいもの、使いにくいものがある。

相手が前方起き上がりをしてきたときに有効なのが、バックダッシュ下大Pとバックダッシュ天雷破の2択だ。バックダッシュ下大Pは下段攻撃で、ガードされても反撃を受けないので、重ねるには最適の技である。ただし、重ねるには多少コツがあり、倒れている相手になるべく近づいてから、バックダッシュを出し、ギリギリまで引き付けて下大Pを出す必要があるのだ。

これに混ぜて使っていくのが、バックダッシュ天雷破だ。天雷破の分銅部分を相手に重ねるように出すことができれば、完全な2択となるぞ。この起き攻めは、相手の前方起き上がりを確認してから狙えるので、じっくり見てから判断しよう。



相手の前方起き上がりに対して…



バックダッシュ大パンチか…



バックダッシュ天雷破を重ねてやろう。

前方起きを予測しての、起き攻めもある。倒れている相手を前ジャンプで跳び越し、空中バックダッシュで戻りながら中キックを出す。これで相手が前方起きをしていれば、中キックを重ねることができるのだ。例え、後転起きで逃げられても入違いになるだけなので、問題はないだろう。

相手がその場起き、後転起きをした場合には、選択は少ない。相手の起き上がりを確認せずに攻める戦法として、倒れているところに旋風舞を重ね、相手の正面か裏に着地する2択がある。倒れたらすぐに旋風舞を使い、起き上がりに合わせて切り放すようにする。相手の起き方によって正面や裏に着地するようになるので、その後に下段チェーンを出しておけばガードは困難だろう。

ほかに、ダウン攻撃をわざと外して相手の目の前まで移動し、そこで天雷破を出す戦法もある。かなり強引な奇襲だが、それなりに効果はあるぞ。

中華式対空兵器

では最後に、攻めてくる相手に対抗する反撃武器、対空技をいくつか紹介しておこう。

レイレイの最も頼りになる対空兵器は、しゃがみ大キックだ。見た目通りに上方向に攻撃判定があり、それがなかなか強い。地上通常技なので空中ガードもできず、相手はダウンするので、相打ちでもレイレイが圧倒的に有利なのだ。

レイレイクレイドル（レイレイ式デモンクレイドルの略）と呼ばれるほど強いのだが、多少弱点もある。一つは、出が遅いこと。心の準備がない状態では、跳び込みを見てからでは遅い。相手が跳びそうな状態でしゃがんで待ち、跳び込んでくれば確実に落せるだろう。

もう一つの弱点は、多少だが前に出ながら攻撃を出すことだ。これによって、ジャンプが速いキャラに近距離で跳ばれた場合に、跳び越えられてしまうことが多いのだ。相手キャラのジャンプに合わせた位置で迎撃しないと、酷い目に合うぞ。

当然のことながら、外したときの隙は非常に大きいので、確実にヒットさせるようにしよう。

近～中距離での対空は下大Kだが、遠距離ではレバー前入れ大パンチが対空技として使えるぞ。しかし、外すと隙が大きく、伸ばした先までやられ判定がるので、十分に注意してほしい。

ほかに、強暗器砲も対空技として使うことができるぞ。これについては、必殺技編の暗器砲を読んでほしい。

以上がレイレイの対戦攻略である。とにかく重要なのは、近づいてからの低空ダッシュと天雷破だ。どちらも努力なしには身につかないので、しっかりと練習してほしい。



レイレイクレイドルと呼ばれるほど強い、下大K。頼りになる技だ。

異形転身にて悪を封じる

対戦攻略 レイレイ

霊幻式実戦的連続技

ＥＸ技である天雷破をチェーンコンボから出すことができるため、連続技が意外と強力なレイレイ。だが、天雷破を厳しい状況から出すことが多いので、手に馴染むまで練習を繰り返し、無意識のうちに入力できるようにしておこう。

●Ｊ中Ｐ→Ｊ大Ｐ→下小Ｐ→下中Ｐ→下中Ｋ→下大Ｐ（立ち大Ｐ）

ジャンプからの基本的なチェーンコンボがこれ。ジャンプ攻撃はこれに限らず、相手（相手キャラ、対戦相手のレベル）によって、Ｊ小Ｐ→Ｊ中Ｐ→Ｊ大ＰやＪ中Ｐ→Ｊ中Ｋなどでもかまわない。

地上チェーンの最後は、ダウンさせたい場合は下大Ｐ、ダウンさせずにダメージを取るなら、立ち大Ｐと使い分けよう。どちらもガードされると隙が大きいので、立ち大Ｋまでチェーンで繋ぎ、隙を少なくするようにしよう。

●下小Ｐ→下中Ｐ→下中Ｋ→立ち大Ｋ→天雷破

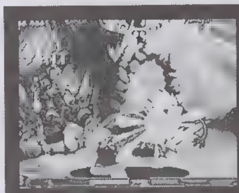
１連のチェーンコンボから天雷破を繋げるのは至難の業で、普通に入力したのでは連続どころか、キャンセルにすらならない。

この連続技のコツは、ボタンの押し方と、タイミング。まず、下小Ｋ～下中Ｋまでは素早く入力。ここまで入力したら、素早く天雷破を入力しよう。普通、この入力だと下中Ｋ→天雷破となりそうだが、天雷破を素早く入力することによって、天雷破コマンドの大Ｋがチェーンに加わることができるのだ。

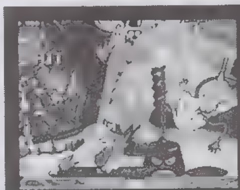
それなりに練習する必要があるが、慣れてくるとチェーンコンボが当たったのを確認してから天雷破を入力できるので、役に立つぞ。



下小Ｋ→下中Ｐ→下中Ｋとチェーンを出し、ここから素早く、天雷破を入力…



天雷破コマンドの大Ｋ部分が、下中Ｋの後にチェーンで繋がるようなタイミングで入力できれば…



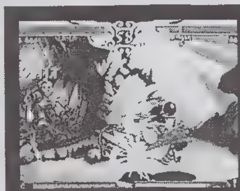
この通り、連続技となるのだ。それなりに練習が必要だぞ。

●立ち大Ｐ（ノコギリ）→天雷破

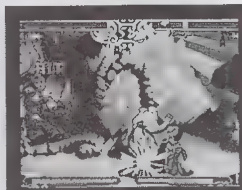
ノコギリに繋ぐチェーンから、天雷破の地震部分だけをヒットさせる連続技。非常に難しいが、画面端で決めたときの効果は絶大。ダメージこそ低いが、相手が起き上がるところに無数の鉄球が降ってくるのでまったく動けず、レイレイが一方的に攻めることができるのだ。

●旋風舞→地上チェーンコンボ

旋風舞がヒットした瞬間に切り放すようにして、素早く着地できれば、地上チェーンコンボに繋げることができる。それほど難度は高くなく、攻めとしての効果は十分なので、失敗を恐れずにガンガン狙ってみよう。



旋風舞をこの辺で切り放すと…



地上のチェーンに繋げることができるのだ。これを使って、強力なコンボが考えられるだろう。

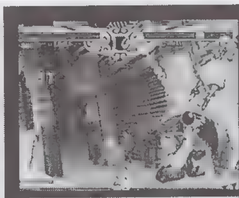
●地霊刀→旋風舞

相手を画面端に追い込むようにして地霊刀をヒットさせ、すぐに旋風舞を出すと空中で追い打ちできる連続技。まず実戦では決める機会はないので、覚える必要はないけどね。

●ＥＳ返響器→Ｊ中Ｐ→Ｊ大Ｐ→立ち小Ｋ→立ち大Ｋ→天雷破



地霊刀で画面端まで追い込んだら…



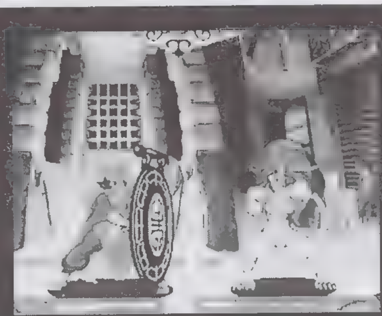
旋風舞か追い打ちで決まるのだ。別に、強力な訳じゃないんだけどね。

実戦のなかでも狙える機会は多く、ダメージも大きいのが、この連続技であろう。

最初のＥＳ返響器は近くから出すのではなく、中距離かうからだ。ジャンプは、音波がヒットしたのを見てから音波が相手にヒットしてしまでは遅いので、返響器を使ったら、即座に跳び込むようにしておこう。

ＥＳ返響器は、地上ダッシュ系（バレッタやオルバスなど）の相手に当てやすいので、意外と狙うチャンスは多いぞ。ら出すのが理想。近すぎると返響器の硬直が解ける前に、音波が相手にヒットしてしまうからだ。ジャンプは、音波がヒットしてからでは遅いので、返響器を使ったら、即座に跳び込むようにしよう。

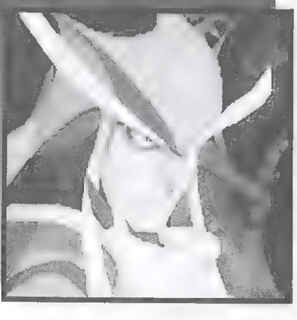
ＥＳ返響器は、地上ダッシュ系（バレッタやオルバスなど）の相手に当てやすいので、以外とチャンスは多いぞ。



ＥＸ返響器を中距離で使って…



すぐに跳び込めば、ジャンプ攻撃が間に合うのだ。



対戦攻略 Jedah ジェダ

担当 ギーイ

救世への道のり

ジェダの攻めの基本となるのはしゃがみガード不可のショートダッシュと、下段によって相手のガード方向を上下に揺さぶるラッシュ、そして一瞬の隙をついたガード不能攻撃の二つがある。

しかし、ジェダの最大の欠点の"守りの弱さ"故、一度防戦に追い込まれてしまうとなかなか攻守を逆転することはできない。そこで、もう一つの要素、「相手のジャンプや反撃を封じる行動」が必要になってくる。

少しずつ相手の反撃を封じ、あるいはかわしていき、チャンスあらばダッシュを使ったラッシュやガード不能で一気にダメージを与える。それが冥王ジェダのやりかただ。

ダッシュの性能

まずは攻めの主力となるダッシュとダッシュ攻撃の性質について触れておこう。

基本的にはモリガンのダッシュと性質はほぼ同じで、ダッシュ入力をすると斜め上に上昇、レバーを前、または後ろに入れておくと、そのままの軌道で高く、遠くへ舞い上がっていく。

おもに使っていくのは、「ダッシュ入力と同時にレバーをニュートラルに戻す」最短のショートダッシュだが、必要に応じてダッシュ距離を調節できることも覚えておこう。

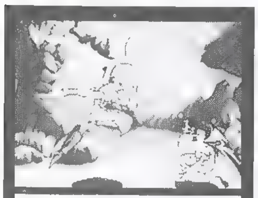
このダッシュから繰り出されるダッシュ攻撃には、いくつか特徴がある。

①しゃがみガードされない
②チェーンがかからない(複数回攻撃はできる)
③すべての技にキャンセルがかかる
④相手方向に振り向いて攻撃が出る
⑤下降時、相手方向を追尾する

この中で特に覚えておきたいのが⑤。これによって、ダッシュから直接攻撃を出すより、レバーニュートラルに戻したほうが相手にめり込み、地上の連続技につなぎやすくなるのだ。

ショートダッシュ攻撃は(➡➡ニュートラル+ボタン)という一連のコマンドとして覚えてもいいだろう。これによって、ダッシュ大Ⓚによるめくりもやりやすくなる。重要だ。

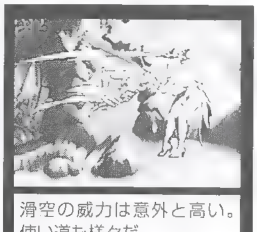
また④は条件付きで、相手の頭上を通過してからボタンを押した場合のみ、相手方向に攻撃が出る。これを狙うときは、あわててボタンを押すタイミングが早くなり過ぎないように注意しよう。



ジェダの基本、ショートダッシュ。ミスらないようにしたい。

バルゾ=ペルドーノの性能

一種の空中ダッシュともいえるバルゾ=ペルドーノ(以後「滑空」と表記)。ジャンプからだけでなく、ダッシュからも出すことが可能だ。これ自体に攻撃判定があり、当たれば相手はダウンする。



滑空の威力は意外と高い。使い道も様々だ。

また滑空中に攻撃を出すことも可能で、この場合の技の性質は、チェーンはかからないがすべての技にキャンセルがかかり、相手を飛び越した場合には振り向いてくれるなど、ジャンプ攻撃ではなく、ダッシュ攻撃に準じている。

ある意味ダッシュ以上に多種多様な使い道があるぞ。

イラ=スピンタの使い分け

ダッシュ攻撃や滑空はことごとく返され、ジャンプはくぐられてしまう…そんなときに役に立つのがイラ=スピンタだ。この様な状況下では、イラ=スピンタの出の遅さが逆に功を奏し、相手の対空のタイミングをずらすことができる。特に相手を画面端に追い込んだとき、バックジャンプや後退でかわされないので効果的だ。

それでも冷静に対処されれば引きつけての対空技で返されてしまう。そのようなときは、パンチボタンを押してのイラ=スピンタ(鋸)を使っていこう。見てから判別するのは不可能で、大抵の対空技と悪くとも相打ちはとれるぞ。

「神の刃」設置法

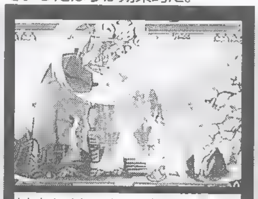
設置された場所でしばらく回転し、攻撃判定を持ち続けるディオ=セーガ。これによって相手の行動を制限し、攻めの起点とする。口で言うのは簡単だがこれが重要。ディオ=セーガを比較的安全に置く方法は、

●バックジャンプディオ=セーガ
●(バック)ジャンプ→滑空中Ⓟ→ディオ=セーガ
●しゃがみ小Ⓟ→ディオ=セーガ

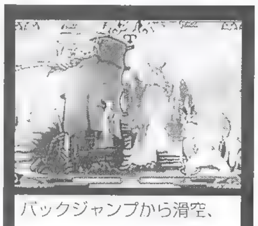
といったところ。それぞれに利点と欠点があり、使い分けが必要。

バックジャンプから直接ディオ=セーガを出す方法は、これ自体のリスクは少ないものの、相手に与えるプレッシャーも少ない。自分から画面端に追い込まれにいってしまう点や、突進力・ジャンプ力の高い相手にはことごとく潰されてしまうのが欠点だ。

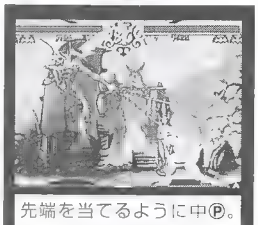
それらの欠点を補うのが滑空中Ⓟキャンセル →ディオ=セーガ。中攻撃にキャンセルをかけて出すことができるので、"比較的"割り込まれにくく、相手を押し返すこともできる。よくジャンプするキャラには、中Ⓟよりも大Ⓟを使っていったほうが効果的だ。



対空にはこれ。ネコクレイドルとも最悪相打ちに。



バックジャンプから滑空、



先端を当てるように中Ⓟ。これにキャンセルをかけて、



中ディオ=セーガ。これが基本。

画面端を背にしているなら滑空で反対側へ抜け、振り向き中Ⓟからディオ=セーガ、といった使い方も可能だ。

欠点としては、ジャンプの強力なキャラには、バックジャンプ滑空の時点で止められてしまう点。また"比較的"と断ってあるように、中Ⓟとディオ=セーガの間に割り込まれる確率は低くはない。

小ネタ ジェダお薦めチェーン①

しゃがみ小Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→立ち中Ⓚ→しゃがみ大Ⓟ

ジェダの基本となる、最も高威力のコンボ。チャンスには確実に決められるようにしたい。密着状態になる(めくり)ダッシュ大Ⓚの後が狙い目だ。



ダッシュ大Ⓚなどからしゃがみの小技につなげ、



しゃがみ中Ⓟ。レバーニュートラルに戻して、



リーチの長い立ち中Ⓚへ。再びレバーを下に入れて



最後はしゃがみ大Ⓟ。カス当たりだと反撃の恐れあり。

理解し、実践する…崇高な理念の持ち主のみ許される生産的行為だ

対戦攻略 ジェーダ

最後の小ⓟキャンセルは唯一地上からのものだが、これがなかなか効果的。間合いが離れているので即座に反応されない限りはつぶされず、悪くとも相打ちはとれる。とはいえ跳び込まれるとそれまでなので、多様は禁物だ。

「神の刃」設置ポイント

ディオ＝セーガは相手にぎりぎり当たるか当たらないか、動くと当たるような場所に置いていくのがポイント。

というのもディオ＝セーガは、出始めに当たっても、消える直前に当たっても3ヒット（3回ガード）するためである。

つまり、直接当てて（ガードされて）しまうと、ジェダの攻撃が届く前に相手が動けるようになり、かえって相手に反撃タイミングを教えてしまう形になってしまう。



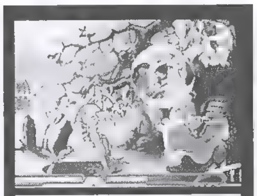
ディオ＝セーガを直接ヒット、ガードさせてしまうと、



余裕で割り込まれてしまう。

また、同様の理由で地上から出す場合も空中から出す場合も、地上・空中両方に対して牽制できる中ディオ＝セーガを使っていくのが基本。

ただしジャンプが高く速い相手や、スライディングや突進技など



こんな状況になればロッソや契約書のチャンス。

で下を抜けて来る相手にはほとんど効果がない。そのような相手には、小や大を読みで使い分けていこう。

接近するために

ディオ＝セーガを置けたからといって、すぐにジェダの攻めに持ち込めるというわけではない。さらに接近する必要がある。

その接近の手段は、

- **●ダッシュ中ⓟ**
- **●ダッシュ大ⓟ**
- **●バックダッシュ滑空中ⓟ**
- **●バックダッシュ滑空大ⓟ**
- **●低空滑空大ⓟ**
- **●ジャンプ滑空中ⓚ→大ⓚ**
- **●ジャンプ攻撃**

といったところが主だったもの。それぞれの性質、使い道を一つずつ見ていくとしよう。

●ダッシュ中ⓟ

地上で、特にしゃがみガードしている相手にはこれ。リーチが長く連続技につなぎやすいので、ここから直接チェーンコンボにつないでいってもいい。



ダッシュ大ⓚが届かないような間合いならコレ。

技自体は発生も遅く判定も弱いので、暴れる相手やジャンプする相手には不向き。

また、立ち状態のデミトリ、モリガン、リリスにはスカりやすいので注意。

●ダッシュ大ⓟ

ジェダのダッシュ（ジャンプ）大ⓟは実に強力。発生は早く、判定が強く、リーチも長い。おまけにヒット（ガード）時の相手の硬直が非常に長いので、ヒットorガードさせることができれば、大きなアドバンテージを得ることができる。



なんとダッシュ大ⓟ→ダッシュ大ⓟ…が連続技に！（激ムズ）。

ただし、しゃがまれていると当たらず、中には立っていても当たらないキャラがいるので注意。

しかしそういったキャラが相手でも、ジャンプ防止や割り込み防止に非常に使えるぞ。

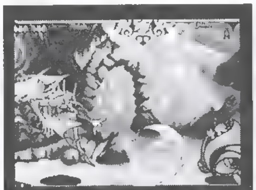
表A.地上でダッシュ大ⓟが当たるキャラ

当たるキャラ	ガード数
デミトリ	3
ビクトル	3
ビシャモン	3
ザベル	1
アナカリス	3
サスカッチ	1
キュービィ	1
バレッタ	1
ジェダ	3
モリガン	1
リリス	1
当たらないキャラ	
ガロン、オルバス、フェリシア、レイレイ	

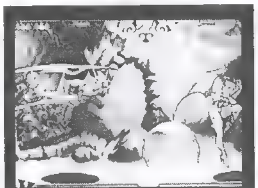
●バックダッシュ滑空中ⓟ／バックダッシュ滑空大ⓟ

ジェダのダッシュ攻撃、特にディオ＝セーガを置いてからのダッシュ攻撃は、逆に相手に反撃のタイミングをとられやすい。中にはダッシュの音に反応して対空系必殺技を出してくる相手もいる。

そこで相手の反撃タイミングをずらすために、一度バックダッシュしてから滑空で接近してみよう。特にディオ＝セーガ→ダッシュや、ダッシュ→ダッシュと見せかけてバックダッシュ滑空、とやるのが効果的。単に遠くからダッシュ攻撃を仕掛けたいときに使ってもいい。



ディオ＝セーガ→バックダッシュでフェイントをかけ、



反撃をつぶしつつラッシュへ。使える。

いわゆる「昇龍系」の必殺技を持っているデミトリ、モリガン、リリスなどには、ノーマルのダッシュ攻撃以上に多用してもいい。

中ⓟと大ⓟの使い分けはダッシュの場合と同様だ。

●低空滑空大ⓟ

地上で↗↗または↗→と入力することで出せる、低空の滑空からの大ⓟ。

基本的に用途等はダッシュ大ⓟと同じだが、ダッシュ大ⓟ、バックダッシュ滑空大ⓟと違い、こちらはしゃがんでいる相手に当てることができる。ただしダッシュ大ⓟよりは攻撃が遅れてしまう。

立ち状態でダッシュ大ⓟがスカってしまう相手に対して時々これを混ぜていこう。

●ジャンプ滑空中ⓚ→大ⓚ

強引に真上から接近する方法である。

垂直ジャンプや前方ジャンプ、低空滑空で相手の頭上付近に移動し、真下に強い中ⓚを出し、続けて出した大ⓚを正面かめくりか分かりにくくすることができるのだ。



滑空から脳天に中ⓚをぶっさし、



大ⓚを出すとめくることができる。一気に勝負をかけろ。

めくることができれば密着状態なので、ここから直接チェーンコンボやめくりダッシュ大ⓚ、立ち小ⓟ→コマンド投げを狙うこともできるぞ。

大ⓚをつぶしにくるような相手には、中ⓚにキャンセルをかけてイラ＝スピンタを出せば、タイミングをずらし、決めることが可能。



暴れる相手にはキャンセルイラ＝スピンタで。

●ジャンプ攻撃

ジャンプ攻撃で一つにまとめているが、これには様々なパターンがある。

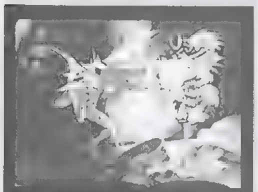
対戦攻略 ジェダ

牽制の(垂直)ジャンプ大パンチをガードさせた後や、空中ガード後などからジャンプ中Ⓟやジャンプ中Ⓚをヒット、ガードさせた後などが、効果的なダッシュを仕掛けるチャンスだ。

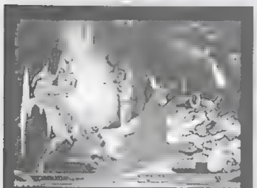
ダッシュ大Ⓟ→プロヴァ＝ディ＝セルヴォ

ジェダのダッシュ大Ⓟはどのような当たり方、ガードさせ方でも、ジェダ側がずっと先に動くことができる。

そこで効果的なコンビネーションがこれ。ダッシュ大Ⓟがヒットしようがガードされようが、相手が地上にいようが空中にいようが非常に効果的だ。もちろんプロヴァ＝ディ＝セルヴォの追加入力は最速でOK。かなり離れていても掴むことができるぞ。



ダッシュ大Ⓟが当たっても ガードされても、



[illegible]でプロウ・・ティ＝セルヴォ！契約率高し。

ダッシュ大Ⓟ→ダッシュ大Ⓟ…等の攻めも見せておけば、ダッシュ大Ⓟ自体がジャンプ防止兼割り込み防止になってもいるので、さらによけられる確率は低くなる。

これがダッシュ大Ⓚモードだ

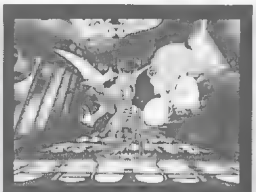
2ヒットで全方位に攻撃判定を持つダッシュ大Ⓚ。これを使ったラッシュが実に強力で、ジェダが接近する理由のほとんどはこのモードに持ち込むことにあると言っても過言ではない。

詳しくはフローチャートのほうを参考にしてほしい。もちろんこれは一例であり、様々なバリエーションがある。特に「立ち小Ⓟ→サン＝パッサーレ」は選択肢の一つに組み込んでいこう。

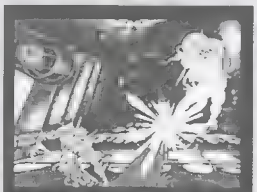
また、ダッシュ中Ⓟの後や滑空中Ⓚ→大Ⓚの後は、その場から直接ダッシュ大Ⓚでめくることも。

この強力なダッシュ大Ⓚモードにも弱点がある。一つはダッシュ大Ⓚを立ち小Ⓟや出の早い必殺技でつぶされること、もう一つがダッシュ大Ⓚを空中ガードされてしまうことだ。

これらに対して非常に効果的なのがしゃがみ中Ⓚで、相手がダッシュ大Ⓚをジャンプでかわそうとしたり、小技で割り込もうとしてもたいていことごとく潰してしまえる。シャドウブレイド等に対しても相打ちがとれることが多いぞ。



ダッシュ大Kを立ち　空中ガードするような相手には。



しゃがみ中Kが超効果的。しつこくいこう

またしゃがみ中Ⓚは下段判定の技でもあるので、単に「ダッシュ大Ⓚを警戒しての立ちガード」を崩すのにも使える。

一部の背の低いキャラ以外、立たれているとダッシュ大Ⓚでめくることができないので、その意味でも効果的だ。

同じく立ち中Ⓟもジャンプ封じとして使える。

下中Ⓚよりリーチは長いものの、一部のキャラにしゃがまれると当たらなかったり、フェリシア、ガロンのようなジャンプが早いキャラにはそのまま逃げられてしまったりする。

真の覇王は2P？

なんと[illegible]はIPと2Pとで[illegible]。この[illegible]1P、2Pはキャラ[illegible]キャラ[illegible]とは関係なく、コンパネの[illegible]、2P[illegible]という[illegible]である。

ここ[illegible]、ダッシュまたはジャンプで[illegible]相手を2Pジェダはめくることができるが、1Pジェダはめくる[illegible]ができない。

いうまでもなく2Pジェダの方が[illegible]、1Pは[illegible]から[illegible]ことも[illegible]。

●ダッシュ攻撃→立ち小Ⓟ→サングェ＝パッサーレ(コマンド投げ)

最初のダッシュ攻撃は相手と密着状態になる中Ⓚか大Ⓚを使う。

立ち小Ⓟはビシャモン、ビクトル以外にはしゃがまれていると当たらない。これを逆に利用したのがこれ。立ち小Ⓟに空キャンセルをかけ、サングェ＝パッサーレを決めるのだ。

サングェ＝パッサーレは相手のくらい(ガード)硬直が解けてからでないと入力できないうえ、成立まで時間がかかるが、こうすればよほど発生の早いしゃがみ技でしか割り込まれることはない。反応して防ぐのはまず無理だ。威力が高い(チェーンコンボ並)ので積極的に狙っていこう。

相手がジャンプ、投げ返し、立ち技のいずれかの場合は立ち小Ⓟ→立ち中Ⓚのチェーンになり、隙がないのでここから再び攻めていくこともできる。中Ⓚの後、すぐに小Ⓟ→大Ⓟとやれば、相手の大抵の割り込みは潰すことができるぞ。

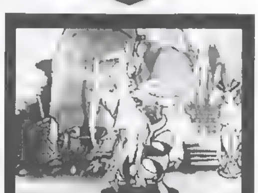
これがダッシュ大Ⓚモードだ！



※太線部はヒットしていれば連続技になる



立ち小Ⓟで投げ返し、割り込み、ジャンプを封じておき、



空キャンセルサン＝パッサーレ。爆せよ！

理解し、実践する…崇高な理念の持ち主のみ許される生産的行為だ

対戦攻略ジェダ

救世主の刻み

いくらダッシュ大Ⓚモードが強力だからといって、ただがむしゃらにダッシュ攻撃とチェーンコンボを狙ってばかりではダメージを与えることができないし、すぐさま攻守を逆転されてしまうだろう。

接近したからといってすぐにチェーンコンボやダッシュ大Ⓚにいかず、小技で刻み次の技につなぐ準備や、相手の反撃を潰したりするのも重要だ。

刻みの起点



下小Ⓟまたは下小Ⓚ×1～3から、

しゃがみ大Ⓟ



相打ちでも大ダメージ。この後はお楽しみだ。

リーチが長く、発生の早い下小Ⓟは相手の連携への割り込み技としても優秀。こういった場合は下手に刻むよりも、チェーンで大Ⓟにつなげ、確実に少しでもダメージを与えていきたい。

ガードキャンセルされそうなら、下大Ⓟからチェーンで立ち大Ⓚにつなぐのもいい。

ESディオ＝セーガ



相打ちでも大ダメージ。この後はお楽しみだ。

後で詳しく説明するが、ES版のディオ＝セーガには様々な利点がある。攻撃されてもディオ＝セーガが消えないのもその一つ。相打ちで大ダメージを与えることもできる。

ここから様々な強力な連携、または連続技に持ち込むことが可能だ。

プロヴァ＝ディ＝セルヴォ

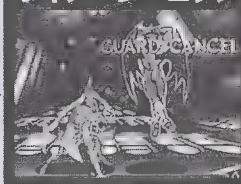


さんざんジャンプ封じや割り込み封じを見せた後が効果的。

割り込みやジャンプでいとも簡単に回避されてしまうが、他の選択技で割り込みやジャンプを封印することができれば決まりやすくなる。

できればキャンセルから狙うのがベストだが、しゃがみ技からのキャンセルが難しいようなら[illegible]キャンセルで使っていこう。

フィナーレ＝ロッソ



ガードキャンセルや割り込みを狙うとこうなる。

デミトリのデモンクレイドル、モリガンのシャドウブレイド、ビシャモンの気炎斬などによる割り込み、またはガードキャンセル対策として使える。

ネロ＝ファティカでも同様の効果が得られ、同時にジャンプ、ダッシュも封じることができる。

しゃがみ大Ⓚ



ガードキャンセルや割り込みを狙うとこうなる。

下小Ⓟ（下小Ⓚ）からチェーンで下大Ⓚにつないだ場合、連続技にも連続ガードにもならず、割り込みやジャンプをしようとした相手にヒットさせることができる。

またヒット、ガード後の隙が少ないので、跳び込まれてもネロ＝ファティカが間に合うぞ。

いざないの「神の刃」

ESディオ＝セーガはただ大きいだけでなく、ノーマル版のディオ＝セーガにはない、様々な利点を持っている。

①地上でヒットさえすれば、ここからダッシュ攻撃などが連続技になる
②ヒット、ガードに関わらず、相手を手前に引き寄せる効果がある
③ガード中、立ちガードからしゃがみガード、しゃがみガードから立ちガードに移行できない
④ジェダが攻撃を受けてもディオ＝セーガが消えない

などである。

これらの性質を活用した、強力な連携がいくつもあるで、それらを見ていこう。



相打ちOK。ここからでも連続技が入るぞ。

●ダッシュによる2択

パターンA…ESディオ＝セーガ→ダッシュ大k→チェーン
パターンB…ESディオ＝セーガ→ダッシュ→下段からのチェーン

ESディオ＝セーガの性質③を利用した連携。相手がESディオ＝セーガをしゃがみガードしてしまうとAを、立ちガードしてしまうとBをくらってしまう。もちろん、ESディオ＝セーガがヒットしていた場合は、そのまま連続技として入るぞ。



当たっていれば連続技になり大ダメージ。



ガードしても途中でしゃがむ（立つ）ことはできない。

ただ、ガードキャンセルとは良くても相打ちをとられてしまうので、その場合は別の連携を中心に使っていこう。

●ESディオ＝セーガからネロ＝ファティカ

この連携には2つの用途がある。まずはESディオ＝セーガが空中ガードされた場合、相手は目の前に落ちてくるのでここをネロ＝ファティカで捕まえることができる。

ESディオ＝セーガがガードされた位置にもよるが、完璧なタイミングで重ねることができれば逃げられることはない。



見てからでもOK。状況によっては確定。

もう一つの用途は対ガードキャンセル。ただし、これが有効なキャラはビクトル、ビシャモン、フェリシア、モリガンの4キャラ。少し手前に置いておけば、ガードキャンセルをかけたところを捕まえることができるぞ。



こんな感じで置いておけばガードキャンをゲット可能。

●ESディオ＝セーガ→フィナーレ＝ロッソ

ESディオ＝セーガがヒット、ガードされたときもそれなりに効果的な連携だが、特に効果的なのは相手が早めにガードキャンセルをかけたとき。つまり相手のガードキャンセルをESディオ＝セーガで潰したときだ。



ガードキャンセルを潰した場合、いい感じで重なる。

ただしこの場合は、地上でヒットするデミトリ、ビシャモン、サス

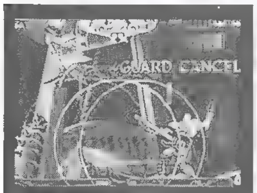
カッチ、ザベル、キュービィ、ジェダ、モリガン、リリスといったキャラに限られる。

ちなみにバレッタはGCをかけた場合、ESディオ＝セーガは逃げられるものの、フィナーレ＝ロッソが確定する。

この場合フィナーレ＝ロッソがヒット後の回復に完全に重なるため、ジャンプ以外では回避不能になっている。

●ESディオ＝セーガ→ジャンプ頂点でイラ＝スピンタ

ほぼ全キャラに対するガードキャンセル対策になっていると同時に、ESディオ＝セーガヒット時、ガード時にもそれなりに強力な連携になる。



非常に万能。Gキャンされなくとも効果的だ。

できるだけ高く、遠く、大のイラ＝スピンタでぎりぎり掴める位置から狙っていこう。

冥王の対空環境

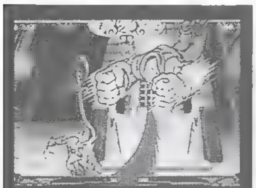
ジェダの守りの弱さは、体の大きさと同時に、対空技の乏しさにある。

そこでジャンプ封じの下中Ⓚや立ち中Ⓟ、ダッシュ大Ⓟが必要になってくるわけだが、これだけで相手の跳び込みすべてを返せるわけではない。当然普通の対空も必要だ。

●下中Ⓚ

遠くから飛び込んできた相手に対して、吹き出した血の先端部を当てるように使うと非常に強力な対空になってくれる。

特にザベルやレイレイ、キュービィの低空ダッシュに対して絶大な効果を発揮する。


対ビクトル戦でも助かります。姿勢の低さもポイント。

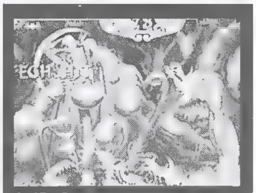
●大ネロ＝ファティカ

ボタンの違いは後ろに下がる距離。発生の早さに違いはない。

相手の跳び込みに対して爪跡を置いておくように早めに出しておく必要があるが、タイミング、間合いさえ合っていれば空中ガードもされないので強力だ。

ネロ＝ファティカが対空として活躍するシチュエーションは、

- **いずれかの投げ抜けの後**
- **立ち中Ⓚまたはしゃがみ大Ⓚの後**
- **画面端以外で追い打ちを決めた後**
- **ジェダのその場起きあがりの後**


露骨な跳び込み、ダッシュには見てからでも、



キャッチ可能。自信があるならESも可。

こういった状況下からすぐに相手がジャンプしてくれれば、ネロ＝ファティカでとることができる。見てからの反応（ぎりぎりだが）も可能だ。

フェリシアやガロン、モリガン等が相手ならダッシュに対しても使っていける。

●バックダッシュ大Ⓟ

割り込み防止技として使えるバックダッシュ大Ⓟだが、対空にもなる。当然かなり早めに置いておくような形にならないと対空にはならない。ディオ＝セーガを置くスペースを作りたいときに便利な対空だ。

またバックダッシュ大Ⓟは前ダッシュ大Ⓟと異なり、しゃがんでいる相手にも当たり、シャドウブレイド等とも相打ちをとることができるほど判定が強い。


前ダッシュや滑空からと違い、しゃがみにも当たるバックダッシュ大Ⓟ。

このため、「対空」兼「しゃがみガード崩し」兼「割り込み防止」として幅広く使っていくことができるぞ。

●空中チェーンor空中投げ

アナカリスやガロン、フェリシアといった空中戦の強い相手には必要不可欠の選択肢。

画面端に追いつめられないように、上り小Ⓚ→中Ⓟ→大Ⓟと空中ガードさせて押し返し、引きずりおろす。

上り小Ⓚがスカった場合、非常に高い確率で空中投げになってくれる。実はジェダの空中投げは間合いが広いので、意外と頼りになってくれるぞ。

●空中ガード→滑空

キャラによっては強力な空中ガード後の反撃だが、ジェダの場合ジャンプ攻撃が遅く判定が弱いため、空中チェーンに潰されてしまったり、攻撃判定が出る前に着地してしまったりということが多い。

そんな中で比較的役に立つのが空中ガード後の滑空。空中チェーンには負けるが、あわよくば追い込まれたところから反対側に抜けて、反撃に転ずることができる。

スプレジオで押し返せ

ジェダのガードキャンセル専用技、スプレジオは性能が高く、守りの弱いジェダの命綱ともいえる。威力も大きいので、対空としてはもちろん、地上での固めに対しても追いつめられる前に返していきたい。

ただし隙が大きく、ジャンプ攻撃や、小技による刻みにかけてしまうとガードされ、手痛い反撃をくらってしまうことになるので注意。しかし気にしすぎては結局いつまでたってもラッシュから脱出することはできないので、実際に反撃されるまでは気にしないほうがいい。

またスーパーアーマー系、浮遊系を除くダークフォースを相手が使ってきたら大きなチャンス。タイムゲージが残り少なくなってからガードキャンセルを狙っていこう。ガードキャンセルでダウンさせたらすぐにフィナーレ＝ロッソを出せば、起きあがりのダークフォースの隙に決めることができる。



ゲージをよく見て、いまだ！ガードキャンセル！


そして起き上がりにロッソが確定。

特にフェリシア、ガロン、ザベル、モリガン、リリス、バレッタのダークフォースは確実にものにしたい。

ダウン攻撃も忘れずに

ジェダの追い打ちは威力も高く、決まる状況がはっきりしているのでチャンスには確実に決めていきたい。いうまでもなく、相手の残り体力に応じてES版も使っていきたい。

下の表B「追い打ち表」を見て、追い打ちの入る状況を覚えておこう。また、表にはないが（ES）ディオ＝セーガ空中ヒット後、滑空ヒット後もすぐに出せば追い打ちが入るぞ。

また、追い打ちの後は間合い、タイミングが一定なので、起き上がりを攻めやすいのも魅力。

オススメの起き攻めには、

- **（めくり）ダッシュ大Ⓚ**
- **しゃがみ中Ⓚ（大Ⓚ）**
- **イラ＝スピンタ**
- **フィナーレ＝ロッソ**
- **バックダッシュ大Ⓟ**

等がある。いずれも、その場起き上がりよりも移動起き上がり（特に前転）に対して狙いやすいぞ。

キャラ別対策

●デミトリ

（空中）カオスフレアとデモンクレイドルがやっかい。

空中（滑空）ディオ＝セーガは空中と地上のカオスフレアのおかげで封じられたも同然。滑空やダッシュで近づくこともできない。しかし、バックダッシュ滑空を使えばどちらのカオスフレアもかわしつつ接近することができる。

幸い、ダッシュ大Ⓟが当たりやすいので、ダッシュ大Ⓟ、バックダッシュ滑空大Ⓟでラッシュをかけて逃がさないようにしよう。ダッシュ大Ⓟ→プロヴァ＝ディ＝セルヴォも狙っていこう。

デモンクレイドルによる割り込みに対しては、バックダッシュ滑空でタイミングをずらすか、先読みのフィナーレロッソが効果的だ。先読みのフィナーレ＝ロッソは空中カオスフレアに対しても効

表B.追い打ち表

	立ちⓀ地上ヒット	立ちⓀ空中ヒット	ネロ＝ファティカ	ESネロ＝ファティカ	サン＝パッサーレ	イラ＝スピンタ(投)	イラ＝スピンタ(Ⓟ)	フィナーレ＝ロッソ
デミトリ	○	○	○	○	○	×	○	○
ガロン	○	○	後	○	後	×	○	○
ビクトル	○(ダウン後)	○	○	○	○	×	○	○
ビシャモン	○	○	○(ダウン後)	○	○	×	○	○
オルバス	後(ダウン後)	○	○	○	○	×	○	後
ザベル	○	○	○	○	○	×	○	○
アナカリス	○	○	○	○	○	×	○	○
フェリシア	○	○	○	○	○	×	○	○
レイレイ	○	○	○	○	○	×	○	○
サスカッチ	○(ダウン後)	○	○	○	○	×	○	後
キュービィ	○	○	○	○	○	×	○	○
バレッタ	○	○	○	○	○	×	○	○
ジェダ	○	○	○	○	○	×	○	後
モリガン	○	○	○	○	○	×	○	○
リリス	○	○	○	○	○	×	○	○

○…入る　×…入らない　後…後ろ移動起きのみ回避可能　（ダウン後）…入力遅め

果的。
空中チェーンの強力なデミトリに、空中戦を挑むのは禁物。有効な対空もないのでGCが命綱になる。
ダッシュ（デモンクレイドル）は早めのネロ＝ファティカでとることができるぞ。

●ガロン

とにかく暴れられるだけでいやな相手。強力な判定で伸ばした手足をことごとく潰されるので注意。
ただし中〜遠距離からのジャンプ、ダッシュはたいていネロ＝ファティカでとることはできる。
ビーストキャノンにはガード後の反撃を確実にするくらいしか対策がない。しかも裏に回られた場合はかなりきつい。
頼みの綱はダッシュ大Ⓚモードとしゃがみ中Ⓚ。背が低いのでダッシュ大Ⓚでめくりやすいが、密着からでは跳び越してしまうことが多い。早い段階で下段からのチェーンや立ち小Ⓟ→コマンド投げにつないでいこう。

●ビクトル

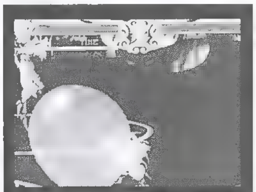
ジャンプ大Ⓟ、空中チェーンであっという間に追いつめられてしまいがち。立ち中Ⓟやしゃがみ大Ⓟの判定も驚異だ。比較的遠くから跳び込まれた場合はしゃがみ中Ⓚが対空として頼りになるぞ。
せっかく接近してもギガバーンで押し返されてしまうのもきつい。なんとかしてダッシュ大Ⓟで押さえ込み、プロヴァ＝ディ＝セルヴォやESディオ＝セーガを決めるか、滑空からダッシュ大Ⓚモードに持ち込みたい。
ギガバーンからの2択に持ち込まれると脱出は非常に困難。直接GCで返すか、ギガバーン空中ガード後に滑空で逃げよう。

●ビシャモン

お互いに体がでかいので、一度ラッシュに持ち込む（持ち込まれる）となかなか逆転することはない。
やはりディオ＝セーガはおいそれとは置かせてはもらえないので、直接ダッシュ大Ⓟからラッシュに持ち込むか、しゃがみ中Ⓚや立ち中Ⓚでダッシュを止めてからダッシュ大Ⓟで攻めていこう。刻みからのESディオ＝セーガも決め手となる。
ダッシュと小技の刻みを使ったラッシュは連続ガードではないので、アドバンシングガードで押し返すのが基本。
GCはチェーンコンボをつなげてきたときや、居合い斬りにつなげてきたときに使っていこう。
ダッシュや空中ダッシュを狙った絡め魂も、とが首さらしが確定することを考えると侮れない。

●オルバス

地上でも空中でもやや分が悪いが、ディオ＝セーガを置くことができれば主導権を握ることができる。毒も音波も滑空のおかげで怖くはない。ダッシュ大Ⓚモードで一気に勝負をかけよう。
オルバスのダッシュはダッシュ攻撃だろうがダッシュ投げだろうが、しゃがみ小Ⓟで止めることができないので注意。
泡は重ねられてもダークフォースで脱出できることを覚えておこう。ただし空中ガードさせられてしまった場合はすぐに滑空で反対側に抜けないと着地させられてしまうぞ。


泡ハメ脱出にはダークフォース。滑空で逃げよう。

●ザベル

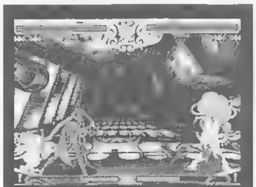
自由にジャンプさせてしまうとかなりやっかい。しゃがみ中Ⓚでジャンプを封じていこう。低空ダッシュ、ドリル、デスハリケーンもしゃがみ中Ⓚで落とせるぞ。スカルスティングはGCをかけるタイミングが遅いと、地上でガードされてしまう。1発目にかけられないようならアドバンシングガードで代用しよう。
安易なダッシュ、滑空は絶対厳禁。ザベルのゲージがある間は常にデスボルテージを警戒しよう。ガードできれば反撃し放題なので逃さないこと。

●アナカリス

この組み合わせも攻守の逆転がお互いに困難。アナカリスのラッシュは1発GCか、隙間を見つけてのジャンプ（空中ガード）で逃げ出そう。
やはりダッシュ、滑空の大Ⓟを使ったラッシュが効果的だ。ジャンプ大Ⓟも役に立つ。ふわふわと浮いているアナカリスは空中チェーンで引きずりおろしてやれ。
アナカリスには以外とイラ＝スピンタが効果的。しゃがみ大Ⓟで落ち着いて落としに来る相手にはⓅイラ＝スピンタを使ってもいいが、小イラ＝スピンタで手前に着地、隙に反撃するのもイケてる。

●フェリシア

攻撃判定の強さ、早さと機動性の高さ、くらい判定の小ささで、こちらの攻撃がなかなか当たらないのがイヤ。よほど工夫しないとダッシュ、滑空をことごとく返されてしまうのもつらい。ダッシュやジャンプをネロ＝ファティカで引っかけやすいのは救いだが、キャットスパイクやローリングには負けるのでバクチは禁物。
しゃがみ中Ⓚ、ダッシュ大Ⓟ、滑空大Ⓟを駆使してジャンプを封じていこう。
ディオ＝セーガは中を使うと上（ジャンプ）下（ローリング、小キャットスパイク）どちらからでも抜けられてしまうので、読みで小と大を使い分けること。
キャットスパイクを使った固めには、1発GCかアドバンシングガード後のジャンプで対抗。
ダッシュや滑空にプリーズヘルプミーを合わせられることもあるが、逆にガードできれば大チャンス。確実にフィナーレ＝ロッソを決めよう。


ヘルプミーガード後は余裕でロッソが間に合う。

●レイレイ

中暗器砲やレバー前大Ⓟのおかげで滑空や空中ディオ＝セーガを自由に使えない。バックダッシュ滑空で接近しよう。
低空ダッシュや旋風舞で攻めてくるレイレイには、しゃがみ中Ⓚと立ち中Ⓟが驚くほど効果的。これにダッシュ大Ⓟを加えて追い込み、ダッシュ大Ⓚモードに持ち込もう。
一度接近すれば、背が低く、横幅が広いのでダッシュ大Ⓚモードの格好の的。まとわりついて一気にダメージを与えよう。

●サスカッチ

一度接近を許したら終わっている。一応立ち小Ⓟ、バックジャンプによる脱出を試みよう。
とにかく近づかせないことが第一。バックジャンプ滑空ディオ＝セーガ、垂直ジャンプ大Ⓟ、バックダッシュ大Ⓟで突き放そう。
幸い地上のサスカッチにはダッシュ大Ⓟが当たるので、一度ガードさせたらダッシュ大Ⓟ、バックダッシュ滑空大Ⓟを軸に攻めていこう。

●キュービィ

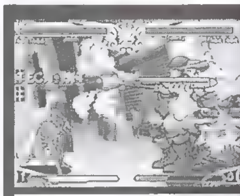
キュービィの主力、低空ダッシュとダッシュ中Ⓟをしゃがみ中Ⓚでつぶせるのがでかい。中〜近距離では常に意識して使っていこう。


キュービィ戦はしゃがみ中Ⓚが鍵。

やはり決め手はダッシュ大Ⓚモード。めくりやすいぞ。

●バレッタ

ミサイル＆ダッシュの固めは、ミサイルを撃つ瞬間が割り込みポイント。しゃがみ大Ⓟで割り込もう。しゃがみガード崩しの上り中Ⓟ→中Ⓚ→中Ⓚを混ぜられるとジェダがでかいだけに非常にやっかい。
反応するのは難しいが、上り中Ⓟの後、ヒットしてもガードしても立ち小Ⓟで割り込み、止めていこう。
滑空やダッシュにクールハンティングを合わせようと狙っているはずなので注意。クールハンティングはしゃがんでかわせばフィナーレ＝ロッソが決まる。


イヤなハンティングもすかせば大チャンス。

しゃがんだまま入力可能だが、しゃがみ技を出している間に入力したほうが安全。立ちガードしてしまった場合も、レバー下＋Aガードでしゃがみ、反撃することが可能だ。

●ジェダ

先にダッシュ大Ⓚモードに持ち込んだ側の勝ちはまず動かない。GCの成功率も大きく関わってくる。
ディオ＝セーガで相手のダッシュを封じ、ダッシュ、滑空の大Ⓟで攻めていこう。

●モリガン

シャドウブレイドによる割り込みはやっかいだが、逆に誘うことができれば反撃のチャンス。バックダッシュ滑空が役に立つぞ。
跳び込み、ダッシュは簡単にネロ＝ファティカでとることができるが、読まれるとES空中ソウルフィストやバーチカルダッシュで裏をかかれるので注意。


ネロ＝ファティカは狙いやすいが…注意しよう。

●リリス

ダッシュによる固めがある分モリガンよりもつらい。Aガードで放し、しゃがみ大Ⓟで割り込もう。
ハイジャンプで上から押さえ込まれたり、滑空やディオ＝セーガなどを出そうとしたところをつけ込まれることも多い。これに対してはバックダッシュ大Ⓟが役に立ってくれる。
シャイニングブレイドによる割り込みに対しては、やはりモリガンと同様バックダッシュ滑空を駆使して誘い、反撃していこう。
滑空や空中ディオ＝セーガにパペットショウを合わせられないように注意。

小ネタ

ジェダお薦めチェーン②

しゃがみ小Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ大Ⓚ

威力やリーチでは他のチェーンに劣るが、全て下段技なのでGCの入力を邪魔でき、ヒット、ガード後の隙が少ない。間合いも離れず、この後相手の跳び込みやダッシュに対して余裕でネロ＝ファティカを合わせることができる。
チェーンの使い分けが難しいようなら、多少威力は落ちるがお薦めチェーン①の「下小Ⓚ→下中Ⓟ→立ち中Ⓚ→下大Ⓟ」の立ち中Ⓟ止めを使っても同様の効果がある。下段が少ないがその分隙が少なく、間合いも離れないぞ。



しゃがみ大Ⓚを決めた後はちょっとしたチャンス。



対戦攻略 Lilith リリス

担当 S.E.D

空中投げを兼ねた強力なジャンプ攻撃

ジャンプ（以後Ｊと表記）で使用頻度の高い技は、大ＰとＪ大Ｋ、Ｊ中Ｋ。背の高い相手にはＪ大Ｐ→Ｊ大Ｋのチェーンで跳び込むのが基本。高め（ジャンプの頂点近く）でＪ大Ｐを出すので、勝手に空中投げになってくれたりもする。いいことだ。

前述のチェーンが当たらない背の低いキャラには、Ｊ小Ｐ→Ｊ中Ｐで跳び込もう。

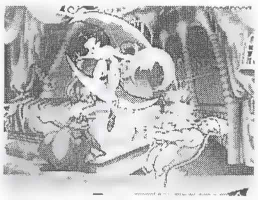
姿勢の低い技で跳び込みをスカされそうだったり、強力な対空必殺技を狙われていそうな場合は、無理に空中チェーンを狙わず、Ｊ大ＰやＪ中Ｋ単発で跳び込んだほうがいい。どちらかといえば、単発での跳び込みはＪ中Ｋがオススメ。Ｊ中Ｋはリリスのお尻あたりまで攻撃判定があるのでくぐられにくいし、めくり（裏落ち）を狙うこともできるからだ。

表１のように、背の高いキャラに対しては３段や４段の空中チェーンも狙えるが、それは相手がちゃんと立っている状態でのことなので「常に多段を狙っていけ」ということではない。相手が立ち技を出そうとしているときや、明らかに隙がある場合にのみ狙ったほうがいいだろう。空中チェーンは、空中ガードされても固めながら着地できるという利点もある。

空中で手足を伸ばすことが多いアナカリスや、ホバー系のダッシュを持っているジェダなどには空中ソウルフラッシュも効果的。突っ込んでくると思ったら、空中で小のソウルフラッシュを置いておこう。当たったら追い打ちも忘れずに。

表1　空中チェーンのしやすさ

相手キャラ	評価	オススメ空中チェーン
デミトリ	◎	小中大大，中大大，大大
アナカリス	◎	中大大，大大
ビクトル	◎	〃
ジェダ	◎	〃
ビシャモン	○	大大
Q-BEE	○	〃
サスカッチ	○	〃
モリガン	○	〃
リリス	○	〃
ザベル	○	〃（画面端は小中，小大）
バレッタ	△	大大も入るが小中が安定
オルバス	×	小中，小大
フェリシア	×	〃
レイレイ	×	〃
ガロン	×	〃


跳び込みに重宝するＪ大Ｐ。空中投げも兼ねてるってのが便利だね。

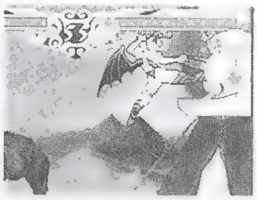

空中での小フラッシュは、空中ダッシュキャラや空中で手足を伸ばすヤツに有効。

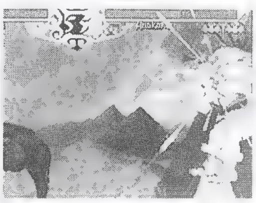
遠距離からはハイジャンプ

ハイジャンプは、遠距離からの跳び込みを可能にし、なおかつ通常通り空中ガードできるという便利なもの。高度もノーマルジャンプより高く、空中投げを狙いやすい。

ハイジャンプで相手を跳び越した後は、ちゃんと相手方向に技が繰り出されるので、わざと跳び越して裏側から攻撃するという戦法もとれる。

跳び越した時に使う技は、近距離ならＪ中Ｋ（至近距離ならＪ中Ｐでもいい）で、遠距離ではＪ大Ｋを使っていく。手を出してくる相手にはルミナスを使ってもいいだろう。このときのルミナスの入力は、跳び越した直後に相手方向にコマンドを入力する。跳び越した後にソウルフラッシュを撃ちたい場合は、跳び越してＪ中Ｋなど（キャンセル可能な技）をいったん出し、これを空キャンセルすればちゃんと振り向いて撃ってくれる。

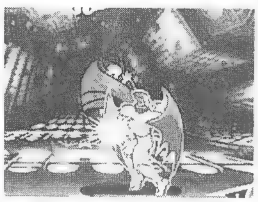

空中ガード後に反撃を狙っているヤツには、

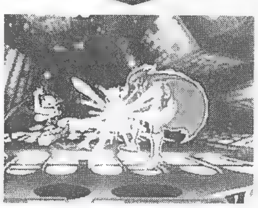

ルミナスをくらわしてやれ！

空中ガード後はＪ中Ｋで蹴飛ばせ！

跳び込み時のジャンプ攻撃すべてにいえることだが、ジャンプしたらすぐに空中ガードし、攻撃を出すまでは空中ガード状態を維持することが大切。とくに、Ｊ中Ｋといった単発技で跳び込む場合などは、空中チェーンで跳び込むときよりも遅く（低い打点で）出すことになるので、早めに出された対空必殺技に落とされることは激減する。

空中ガードした後は、Ｊ中Ｋが反撃しやすい。真横にすばやく足を伸ばすので、間合いさえ遠くなければほとんどコレでＯＫだ。Ｊ中Ｋが届かないくらい間合いが遠いときはＪ大Ｋにしよう。Ｊ小Ｐや空中ルミナスは発生が早いので、相手の空中チェーンのわずかな隙に割り込むことが可能。つなぎの遅いチェーンに対しては、Ｊ中ＰやＪ中Ｋでも割り込める。


空中ガードしながら跳び込んで対空技や空中技をガードしたら、


Ｊ中Ｋで反撃だ！

地上チェーン

地上でのチェーンは、下小Ｋ→下中Ｐ→下中Ｋ→下大Ｐが基本。跳び込みが成功したときや、目の前で隙を見せた相手に叩き込んでいこう。画面端なら下大Ｐからルミナスにつなぐ。これが決まればかなりの体力を奪うことができるので、しっかり練習しておこう。コマンド入力は早ければ早いほどつながりやすい。

少し間合いが遠くて、最後の下大Ｐがスカってしまいそうな場合は、下中Ｋを抜かしてダメージの高い大Ｐを当てるようにしよう。

前述のチェーン４段が入りそうもない少し離れた間合いでは、下中Ｋ→下大Ｐか下中Ｋ→メリーターンを入れよう。


チェーンの最後は下大Ｐで締める。下大Ｋは無視。


画面端なら、下大Ｐからルミナスにつなげよう。

対空、ＧＣ、割り込みに

対空技にはシャイニングブレイドを使っていく。たとえ

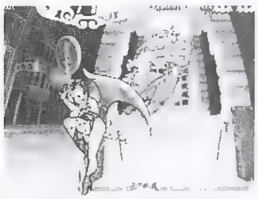
ハイジャンプ強し！

対戦攻略シリーズ

相打ちでも当たればダウンを奪えるので、ここから一気に攻めに転じることができるからだ。手数の多い相手には、多少強引でも使ったほうがいいだろう。

　手堅く空中ガードしながら跳び込まれたり、シャイニングブレイド以上に強い技で跳び込まれた場合は、素直に立ちガードする他に、空中ガードから反撃したり、アドバンシングガードでいったん間合いを離すという手もある。ジャンプ攻撃にＧＣをかける場合は、チェーンや多段技に狙っていきたい。なぜなら、単発技だと打点を低めにされることが多いので、シャイニングブレイドの攻撃発生が間に合わず、着地されてしまうことが多いためだ。

　相手が空中ガード狙いなら立ち大Ｐで落としてもいいが、これはあくまでも空中ガード対策であって、相手のジャンプ攻撃を落とすのには向いてない。


対空はほとんどコレ。空中ガードに注意しよう。

　ＧＣとして使うことも非常に多いシャイニングブレイドだが、どんな技にでもＧＣしていいというわけではない。小技のように戻りの早い（隙の小さい）技に対しては当然として、やられ判定が低い技に対してもスカってしまうからだ。シャイニングブレイドはあまり低い位置に攻撃判定をもっていないという点に注意して使っていこう。ちなみに、ＧＣの時はダメージが低く、ＥＳ版にしてもあまり高いダメージは与えられない。

　割り込み技としても優れている。やはり、対空やＧＣと同様、守りから一転して攻めに移行できるのが大きい。相手してみれば、簡単にラッシュを止められ、転ばされてしまうイヤな技の代表だろう。

　ただ、シャイニングブレイドを乱発していると、待たれてその隙を攻撃されてしまう。シャイニングブレイド狂にならないように注意しよう。強引に割り込むだけでなく、バックジャンプでいったん間合いを離すのも重要な選択だ。

　シャイニングブレイドが空中の相手にヒットしたら追い打ちが確定。地上でヒットした場合は、後転されるとかわされてしまうが、すかさず前ダッシュで追えば攻めを継続させることができる。


きついラッシュもコレが当たりゃあ攻守逆転。あって良かったね。

ダッシュ攻撃の使いどころ

　リリスのダッシュは地上走行タイプで、このときに出せる技は立ち状態の通常技か必殺技のみとなっている。ダッシュから足払いや投げにいきたい場合は、レバーをいったん後ろ（斜め後ろや下ではダメ）に引いてダッシュを止めてから、それらの行動をおこす必要がある。

　「どんなときにダッシュを使っていったらいいの？」というプレイヤーのために、おもなダッシュどころをいくつか挙げてみよう。

①中間間合いで,リリスの跳び込みが警戒されているとき。
②小＆中攻撃で固めたとき。
③小のソウルフラッシュを相手の目の前に置いたとき。
④相手の起き上がりや着地のとき。

　①は、リリスの跳び込みを落としづらい相手であるほど効果的。こういった相手は、こちらの跳び込みに対し「早めに対空技を出しておこう」とか「とりあえず空中ガードしとくか」とか思っていることが多い。前者の場合であれば、こちらのダッシュ攻撃をガード（もしくはヒット）することになり、一気に接近戦に持ち込むことができる。後者の場合は、少しでもジャンプが遅れればダッシュ攻撃がヒット（地上技なので空中ガードできない）することになる。


跳び込みを臭わせてダッシュ攻撃にいこう。対空の弱い相手ほど効果的だ。

　②のような隙の小さい（硬化時間の短い）技の後もダッシュのしどころ。下小Ｐや下小Ｋは、ヒットしてもガードされても相手より硬化時間が短い（＝相手より早く動ける）ので、ダッシュ攻撃に移行しやすいのだ。同じ理由でジャンプ攻撃の後もダッシュが有効。これらの場合は、相手との間合いが近いのでＤ小Ｋを使うといい。

　③は、接近戦で使うことの多い「足払いキャンセルソウルフラッシュ」からのダッシュのこと。ソウルフラッシュの小は飛行速度が極端に遅いので、これを盾にしてダッシュし、再び接近戦に持ち込むのが狙いだ。姿勢の低い技でダッシュを止めようとしたり、相打ち覚悟で技を出されることもあるが、その場合は、ダッシュ攻撃のフリをしてすぐに止まったり、跳び込んだりという選択もある。ルミナスでカウンターを狙うのもいいだろう。

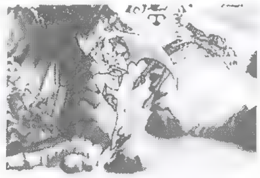
　④は、起き上がりや着地直後のジャンプを防止するため。セイヴァーでは、空中ガードで防げる攻撃が多いため、とりあえず「ジャンプでかわして体制を立て直そう」というケースが多い。そこでダッシュ攻撃が有効になるのだ。

　具体的には、シャイニングブレイドでダウンさせた後などがそう。後転起きで追い打ちをかわし、起き上がりにバックジャンプで空中ガード。非常にありがちな行動だが、追い打ちがスカった瞬間にダッシュで追いかけてＤ中ＰorＫを出せば、相手のジャンプを撃墜することができる。ここでジャンプしない相手には、Ｄ小Ｋから接近戦に持っていこう。

　相手の攻撃を空中ガードして反撃した場合もそう。この着地後にすかさずＤ中ＰorＫを繰り出せば、前に出ようとしたり、ジャンプしようとした相手に攻撃がヒットする。

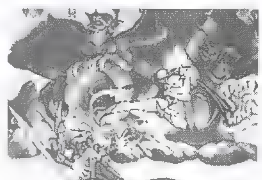
各通常技の使い分け

　ダッシュどころが分かった


シャイニング後は、とりあえず追い打ち。


後転以外ではかわせないので、かわした相手は必ず前方にいる。


追い打ちがスカった瞬間にハイジャンプし、裏からＪ中Ｋという手もある。


着地した瞬間に前ダッシュすれば相手の起き上がりをちゃんと攻められる。

対戦攻略 リリス

ら、あとは通常技の判定や硬化時間などの特徴を把握し、その状況に合った技を選択できるようになるだけだ。

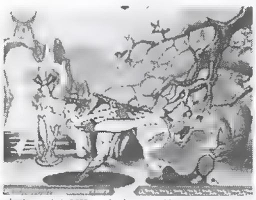
そこで役に立つのが表2。これは、技表に掲載されていない「硬化時間（ガード&ヒット時のもの）」や「攻撃発生時間」をまとめたもので、これらの技がヒットorガードされた後に、どれだけこちらが早く動けるかを表している。連携を組み立てる際に大いに参考になるはずだ。

ちなみに、この数値はゲーメスト調べのもので、メーカー公式のデータではない。1フレームずつコマ送りしても技の発生などに誤差が生じる場合もあるので、あくまでも目安として考えてほしい。

では、主に使う通常技をピックアップして説明していくので、表2とあわせて見てもらいたい。

●立（orD）中K

キャンセルはかからないものの、意外と発生が早く判定が強いので、相手の技の出かかりやダッシュをつぶすために使う。立中Pと違って、キュービィやバレッタといったしゃがみ姿勢の低いキャラに当たるのも重要なポイントだ。ダッシュや接近戦での固めだけでなく、ジャンプ防止にも使える。多用していこう。

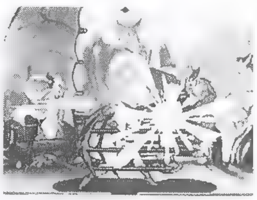

攻守に大活躍の立中K。使いまくれ。

●遠距離立（orD）中P

リーチが長く、キャンセル可能。特筆すべきは硬化時間の短さで、D中Pから小技につながるほどだ。立中Kよりわずかに発生が遅く、低い姿勢に当たらないのがネックとなるが、そういった相手でなければ使用頻度を多めにしてもいい。攻守ともに安定度の高い立中Kより、攻め姿勢の強いのが立中Pといえる。

●遠距離立（orD）大P

立中PorKより使用頻度は落ちるが、これらよりリーチが長く、縦に判定が大きいのが特長。大攻撃なので相打ち覚悟で使っていけるのも強み。ダッシュや固めに混ぜてジャンプを防止したり、技の出かかりをつぶすのに使っていこう。空振りすると隙が大きいので、最低でもガードさせるように使っていこう。


ダッシュ大Pはジャンプ防止にもなる。

●立小P

しゃがんでいる相手にはほとんど当たらないが、出が早く、高い位置に攻撃を出すのでホバー系のダッシュを止めやすい。威力が低く、シャイニングブレイドもあるのであまり使うことはないが、覚えておいて損はないだろう。

●下小P

出が早く、連打も効く。ヒット後でもガード後でも約5フレーム有利だという硬化時間の短さが最大のウリ。これから目押しで出の早い技につないだり、D小Kで固めたりして接近戦を維持するといい。

●下小K

出の早い下段攻撃。これも硬化時間が短いので、下小Pと同様に接近戦での要になる。下段攻撃なので、チェーンの1打目としても多用する。

●下中K

リーチがある割に小技並の出の早さ。小技から目押しでつないだり、割り込みに使うこともできる。キャンセル（&空キャンセル）からソウルフラッシュを撃つことも多い。


下中Kは驚異の出の早さ。キャンセルのためだけでなく、割り込みにも使える。

●下大P

最もリーチが長いので、チェーンの締めに使っていく。中間距離での牽制にも使うが、読まれて跳び込まれると危険なので乱用は禁物。

●下中P

使用頻度は低いが、姿勢がかなり低くなるので跳び込みをスカしたりすることができる。判定も意外と強い。

●下大K

リリスの通常技で、唯一ダウンを奪える技。ガード後の隙が非常に大きいのであまり使うことはないが、姿勢の低さ&ダウンを奪えるという点でのみ利用価値がある。ガード後に反撃してきそうだったらルミナスでフォローしよう。


打点が高いなら、下中Pで跳び込みをスカすこともできる。

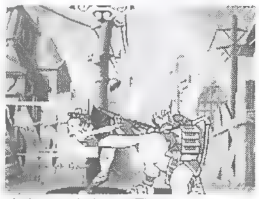
やっぱりルミナス！

ルミナスを狙う機会は多く、ゲージのほとんどはルミナスにつぎ込んでいってもいいくらいだ。主なルミナスの使いどころは以下のとおり。

①連続技に
②通常技をキャンセルして
③カウンター狙いで
④リバーサルで
⑤移動技として

①はそのとおりで、チェーンやダッシュ攻撃から連続技として使っていく。画面端はもちろんのこと、端以外でもチェーンを少なくすることでルミナスにつなぐことができる。連続技確定の状況では惜しみなく使っていこう。

②は、「どの通常技でもキャンセルできる」というルミナスの利点を活かし、通常技のなかに混ぜていく。相手が連携に割り込もうとして手を出してくれればしめたものだ。ダッシュ攻撃の後や、ダッシュ攻撃で相手の跳び込みをくぐってしまったときに使うのも効果的。隙の大きい技（スライディングなど）で反撃を誘ってルミナスを狙うのもいいだろう。とにかく、相手が手を出せるように「連続ガードにならないように使う」のがポイント。ジャンプ攻撃もキャンセルできるので「空中ガード後に反撃しよう」なん


立中Pや立中Kで固めて、


手を出しそうなところでルミナス。

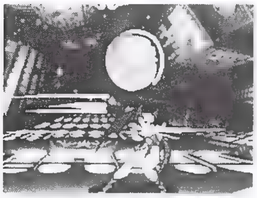
表2　硬化&発生時間データ

	ガード	ヒット	攻撃発生
近立小P	4	6	5（少早）
遠立小P	4	4	4（少早）
近立中P	−5	−5	5（少早）
遠立中P	2	4	7
近立大P	2	3	7
遠立大P	−1	−1	8
立小K	2	3	5（少早）
立中K	1	2	5（少早）
近立大K	−6	−4	6
遠立大K（1打目）	−4	−4	17
遠立大K（2打目）	−4	−4	20
下小P	5	5	3（早）
下中P	1	2	5（少早）
下大P	−4	−3	8
下小K	4	4	3（早）
下中K	−3	−3	3（早）
下大K（近）	−19	ダウン	11
下大K（遠）	−13	ダウン	16

※太字のものは、硬化が短くかなり有利。出の早い技に目押しでつながる。

ハイジャンプ強し！

対戦攻略リリス



ダッシュのときに跳び越されてしまっても



ルミナスで反転して急襲できる。コマンドはダッシュ方向に入力しよう。

て考えている相手にも効果的。

③は、とにかく相手が手を出しそうなところで狙うもの。中間間合いで相手が牽制技をブンブン振り回していたり、連携の組み立てが単純な相手に対して使っていく。ルミナスがスカッてもほとんど隙はないので反撃の恐れはない。基本的に使用頻度は低いが、読みに自信がある状況では使っていこう。

④は、起き上がりに技を重ねようとしている相手に使うもの。ルミナスは攻撃の発生が非常に早く、下段技をスカしつつ突進する性質があるので、下小Kのような下段技を重ねようとする相手に有効。上からの攻撃には弱いので、跳び込みに対してはあまり狙わないほうがいい。



ルミナスは下段技をスカしつつ突進する。

起き上がりだけでなく、相手の攻撃をくらった（orガードさせられた）あとや、空中戦で競り負けて着地したときなど、相手が一気にラッシュをかけてきそうなところで使ってもいい。ただ、対戦慣れした相手なら、④の状況でのルミナスやシャイニングブレイドは警戒しているはずなので乱用は控えよう。

⑤は、地上チェーンの最後の大Pをキャンセルし、移動のために使うという贅沢なルミナス。チェーンで離れてしまった距離を瞬時に詰めることができるので、一気にラッシュをかけていきたい場合に使う。ルミナスで追いかけた後は、下段がお留守になっていることが多いので、下中K→下大Pや下中K→中ミスティックがよく決まる。ジャンプ防止の立中Kや空中投げを兼ねたＪ大Ｐでも跳び込みも有効だ。直接ダメージにはなっていないが、ゲージ１つ分の効果は期待できる。ゲージと相談して使っていこう。



本体を見失ってくれればしめたもの。

どうする？2種のＤＦ

ＤＦ発動時の無敵で攻撃をスカし、その隙に連続技を狙うなら大（挟み込むタイプ）のＤＦを使おう。相手の起き上がりに至近距離で使ったりするといい感じだ。小技がヒットしたら、そのまま順に大までチェーンをつなげ、ルミナスで締めるといい。ただし、かなり補正がかかっているのでダメージはいまいち。

小や中（トレースタイプ）のＤＦは、とくにコレといった使いどころはないが、大のＤＦよりガード方向を混乱させやすい（とはいえ、本体だけを見ていればガードは簡単なのだが…）。強引に押し切ってしまいたい場合には使ってみてもいいだろう。注意してほしいのが、小or中のＤＦ中はチェーンからのルミナスが決まりにくいということ。画面端でチェーンが決まってもルミナスにはつなげないほうがいいだろう。

ＤＦによる恩恵も少なく、効果時間中はゲージがたまらないということもあって、リリスはあまりＤＦを使わない。ただ、終了時の隙が少ないので、反撃性能の悪い相手には使っていってもいいだろう。

接近戦を制する！

リーチが短く、遠距離からダメージを与えることができないリリスは接近戦が命。いかにしてそれを維持し、ラッシュをかけられるかが腕の見せ所だ。ここでは、表３をもとに解説＆補足をしていく。

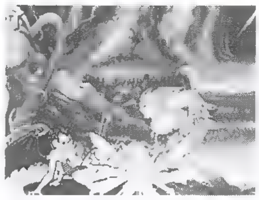
跳び込みやダッシュ攻撃から目押しで下小K→下小P→下中Kにつなぐのが基本となる。ヒット時は、すべてコンボになるようにしっかり目押しし、下中Kから下大Pへのチェーンにつなごう。これならチェーンを一気につなげるよりヒットチェックしやすいので、「ガードされている場合は小技で止め、Ｄ小Kで間合いを詰め直す」とか「下中Kキャンセルソウルフラッシュに切り替えて再び接近戦に持ち込む」といったことができる。



下段技の下小Ｋから、

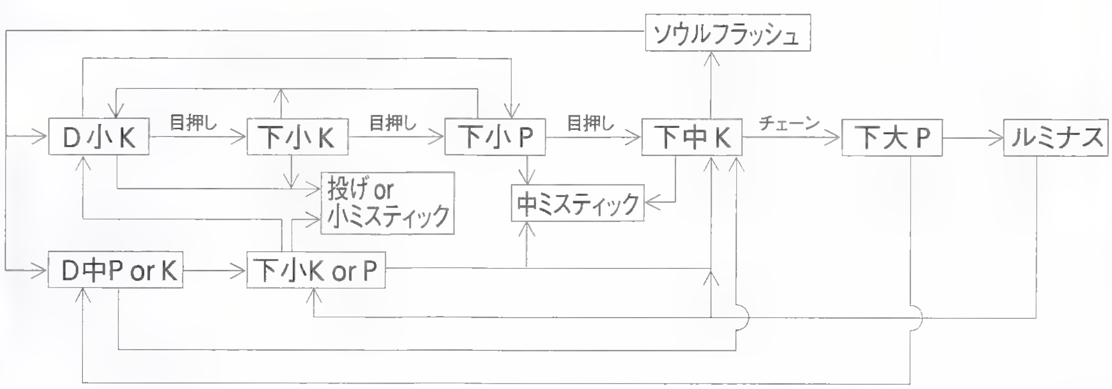


下小Ｐに目押しでつなぐ。ガードされている場合は、硬化の短さを活かし、他の連携にいこう。



下中Ｋも目押しでつなぎ、ヒット時は下大Ｐに、ガード時はソウルフラッシュにつなぐといい。

表３　「接近戦フローチャート」



対戦攻略 リリス

きるからだ。

ソウルフラッシュは、小のほうが飛行速度が遅いのでその後の連携が組み立てやすいのだが、ソウルフラッシュに反応して手を出す相手には弾速の早い中をぶつけたり、ジャンプして上から攻めるといい。下中Kがスカったときのことも考え「空キャンセルのタイミングでソウルフラッシュを撃つ」ことも忘れずに。これなら下中Kがスカッても弾を撃てるし、当たった場合もちゃんと最速タイミングで弾が撃てるからだ。

下大Pのチェーンにつなげたあとは、ダッシュですぐに間合いを詰めるか、跳び込むか、ルミナスを移動に使うかが主な選択肢。このほかに、こちらのダッシュを止めようとする技に対してルミナスでカウンターを狙うという手もある。

相手にガードされている場合は、間合いを詰め直してラッシュを維持したいわけだが、この「間合いを詰め直したい」ときは、相手にとっても「割り込み＆逃げ」のチャンス。ここでいかに相手の行動を読み、それらの行動をつぶせるかがラッシュを維持するうえでの重要なポイントになる。

では、ここで相手がとるであろう行動と、その対策について考えてみよう。

●連携が途切れた瞬間に跳ばれてしまう

小技をカツカツと当て、再びダッシュにいこうとしたらジャンプで逃げられてしまった。非常にありがちな状況だが、ジャンプするのが読めていれば、立中Pや立中Kでジャンプを防止すればいい。相手のジャンプ途中を落としたいので、連続ガードにならないように出すこと。

●強引に小技や必殺技で割り込まれる

こちらのダッシュ時に小技で割り込もうとする相手には、ジャンプ攻撃が有効。地上戦に意識がいっているので上からの対応に遅れがちだからだ。

垂直ジャンプ攻撃は、間合いが近いならJ小P→J中Pの2段やJ中K単発で、遠いならJ大Kがいい。

D小Kから小技を2発当てた間合いや、ダッシュ中PorKから小技を1発当てた間合いなら、相手と距離があるので前方J中Kがいい。ほぼ相手の真上に落ちるので、J中Kを早めに出してめくりor裏落ちを狙おう。



固めからJ中Kで跳び込み、めくりを狙うのもいい。

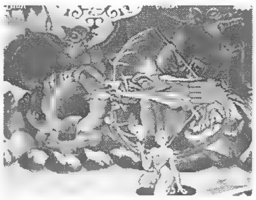
●手堅く下ガードしている相手を崩せない

固めからのキャンセルミスティックアローで投げてしまおう。相手との距離によって小・中・大を使い分け、しっかりキャッチすること。相手を画面端に追い込んだ場合は、ESミスティックを狙うのもいい。ES版で壁にたたきつけた後は、ルミナスで拾って大ダメージを与えてやろう。

ミスティックで捕まえられる相手ならそれで問題ないが、リリス慣れしている相手だとキャッチ率は格段に低くなる。となると、あとはD小Kや下小Pなどから通常投げにいくしかない。コマンド投げがないので、他キャラのようにダッシュから投げることができないし、通常投げの投げ間合い自体も狭いのでうまく当て投げができるようにならないとガードを崩すのは難しい。次回作があるなら、なんとかしてほしいところではある。

表4 「評価＆ダメージ効果」

評価 ／ ダメージ	1打目	2打目	3打目	ダメージ合計
0～24点 「全然ダメね～」	14（6） ぶっとびダメージ			14（6）
25～49点 「もーチョイ！」	21（7） 電気ぶっとびダメージ			21（7）
50～74点 「やる～～」	5（3） 電気やられダメージ	23（8） 炎ぶっとびダメージ		28（11）
75～94点 「イケてる～」	6（1） 電気やられダメージ	10（2） 炎やられダメージ	28（4） 氷ぶっとびダメージ	44（7）
95～ 「チョーやるじゃん～」	9（1） 電気やられダメージ	14（2） 炎やられダメージ	31（4） 氷ぶっとびダメージ	54（7）



端に追いつめればESミスティックが使いやすくなる。

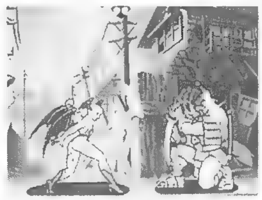


ルミナスで拾って大ダメージを与えよう。

●ソウルフラッシュ後の連携に割り込まれてしまう

小のソウルフラッシュを盾にしても、相手は一応動けるわけだから一方的に有利な状況というわけではない。これは、前方への行動を制限しているにすぎないのだ。

これを見てとりあえずガードしている相手には、D小Kや跳び込みで問題ない。問題は暴れるヤツと背の低いヤツである。相打ち覚悟で暴れるヤツには中フラッシュをぶつけておとなしくさせるのがいいだろう。しゃがみ技でリリスの突進を止めようとしている相手には、跳び込めばいい。問題は、しゃがんでいるだけでソウルフラッシュが当たらないヤツ。これは弾を撃つ意味がほとんど無いに等しいので、ソウルフラッシュに頼らない連携を組み立てるしかない。この戦力ダウンははっきり言ってキツイ。



小フラッシュを盾にして



ダッシュしたり



跳び込んだりする。

ハイジャンプ強し！

対戦攻略 リリス

パペットで大ダメージ！

パペットの評価システムなどは、グルーミーパペットショーのページ(103P)を見てもらうとして、ここでは使いどころと効果についてだけ述べる。

使いどころは、ＥＳミスティックで投げた後や、中間間合いで相手がダッシュしたり手を出そうとするところ。ＣＰＵ相手に練習する場合は、チェーンの最後の下大Ｐ後に出すといい。確定ではないがヒット率は結構高い。

表４は、評価によるボイスとダメージをまとめたもの。なんと95点以上だと、４割近いダメージを与えられるので、たかがお遊び技と侮ってはいけない。しっかり練習しておこう。ちなみに、「もーチョイ！」のときの電気ぶっ飛び後には追い打ちが入る。



ホバー系のダッシュには比較的当てやすい。



電気ぶっ飛びなら追い打ちが入る。

「連続技」

チェーンコンボ系

●Ｊ大Ｐ→Ｊ大Ｋ→下小Ｋ→下中Ｐ→下中Ｋ→下大Ｐ→（画面端なら）ルミナス。

これがジャンプ攻撃からの基本連続技となる。相手が画面端なら常にルミナスを狙っていく。これが決まればゲージの７割以上（白ゲージも含む）のダメージを与えることができるので、リリス使いにとって必修コンボともいえる。

背の低い相手には、跳び込みを単発にしたり、Ｊ小Ｐ→Ｊ中Ｐのチェーンに変える必要がある。



空中４段から基本チェーンにつなぎ、



ルミナスを入れると満タンからコレ。いやーいいっスねー。

●下小Ｋ→下中Ｐ→ルミナス

画面端以外でも決まるルミナスを組み込んだ連続技で、跳び込みからでもＯＫ。もし、最後のルミナスがガードされてしまうようなら、それは入力が遅いということ。ルミナスは届いているので、あとはすばやいコマンド入力でキャンセルタイミングを早めてやればちゃんとつながる。ルミナスが出ない場合は、単にコマンドがきちんと入力されていないだけ。正確な入力を心がけよう。

下小Ｋ→下大Ｐや下中Ｋ→下大Ｐからもつながる。

ダッシュから

●Ｄ小Ｋ→下小ＰorＫ×２→下中Ｋ→下大Ｐ

Ｄ小Ｋヒット後は、目押しで小技につながることを利用。下中Ｋまではすべて目押しでつなげる。安定度が高いのはした下小Ｐで、下段を求めるなら下小Ｋ。下中Ｋ→メリーターンにつなぐこともできる。

●Ｄ中Ｐ→下中Ｋ（下小ＰorＫ）→下大Ｐ（メリーターン）

Ｄ中Ｐからも目押しで下中Ｋや小技がつながる。そこからチェーンで下大Ｐにつないだり、キャンセルしてメリーターンにつなぐことができる。Ｄ中Ｐは必ず遠距離中Ｐで。



Ｄ小ＫやＤ中Ｐからは



下小Ｐ、下小Ｋ、下中Ｋがつながる。非常に重要。

●Ｄ大Ｐ→ルミナス

ダッシュ攻撃が地上ヒットする状況なら、キャンセルルミナスもつながる。別にどのダッシュ攻撃からもつながるのだが、ダメージの高さとルミナスへのつなぎやすさからＤ大Ｐをオススメする。



コブラブローの隙などには、Ｄ大ＰやＤ中Ｐから



ルミナスにつなげていこう。

ＥＳミスティック後はやりたい放題！

●ＥＳミスティックアロー→ルミナスorパペットショー

ＥＳミスティックで壁にたたきつけた後は、ほとんどの技を入れることができる。実戦的なのはルミナスだが、あまり当てる機会のないスプレンダーラブもいいかも。相手が画面中央付近より前にいる場合（相手を画面端近くに追い込んでいる状況ではダメ）には、パペットショーにつなげることもできる。大ボタンでのＤＦ中なら、相手の位置に関係なくパペットショーを狙うことができる。

●（大ＤＦ）→小Ｐ→小Ｋ→中Ｐ→中Ｋ→大Ｐ→大Ｋ→ルミナス

分身で挟み込んでチェーンからのルミナス。約40ヒットといったところだが、補正がキツイのでルミナスのダメージは低い。



ＥＳミスティック後はルミナスが安定だが、



状況によってはパペットも当たるぞ！



対戦攻略

担当 P・鈴木

Q-Bee キュービィ

キュービィはどんなキャラか？

新キャラの割には人気が薄いキュービィ。強さは申し分ないのに残念なことだ、

そこで、まず最初に、キュービィの個性、魅力について簡単に説明していこうと思う。

●相手の攻撃をくらいにくい

体が小さいうえに、宙に浮くこともできるため、相手の攻撃を無効化しやすい。結果、楽に相手のラッシュに対応できるというわけだ。

●操作が簡単なのに強い

これから攻略が始まるわけだが、全てのテクニックをこなさずとも、半分くらいマスターすれば十分に他キャラと張りあっていける。初心者におすすめなのだ。

●余裕ができたらテクニカルに戦うことも可能

キュービィに慣れてきたら、さまざまな動きを思いのままにすることも可能になる。中段と下段を混ぜて相手のガードを崩したり地上からダッシュで固めたり…モリガンのラッシュとビシャモンのラッシュを兼ね備えているのだ。

攻めも守りも強い、そして初心者向けでもありテクニカルキャラでもある…キュービィの魅力、わかってもらえただろうか？

これが流れだ！

キュービィの動くパターンはとてもシンプルなので、おおまかな流れを覚えることも苦労を要さない。あいまいでも構わないので知識として知っておいてもらいたい。

基本的な要素は

(1)地上での固め・チェーン
(2)地上ダッシュ
(3)空中ダッシュ
(4)ホバージャンプ・ジャンプ

この４つのみ。実際にはこの要素が絡みあったり、瞬時にモードが切りかわったりするので単純なわけではないが、「今、自分はこのモードで動いている」ということを認識できれば、ゲームスピードに振りまわされることもなく、自分のペースで試合を展開できるだろう。なにより上達が早くなる。

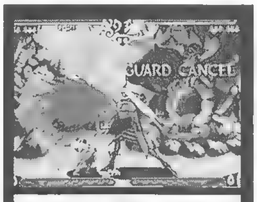
それではモード別に本格的な攻略を進めていこう。

モード１ 地上技（下段）での固め

―目的―

しつこく下段を狙い、相手をガードがちにさせる。

キュービィは、その体格からは予想もつかない程のリーチの長さを誇っている。さらに、屈みながら出されるそのほとんどの攻撃は姿勢が低く、相手のガードキャンセルに当たらないという利点を持つ。下段技が多いという点も見のがせない。



足元に攻撃判定がないのでGCなら、絶対に反撃されない。

地上での固めモードの目的は、主に３つ。

・下段攻撃という点を利用して、相手のガードを崩す。
・相手をガードがちにさせて、中段攻撃を当てやすくする。
・次の行動に移るまでの、つなぎの役割を果たす。

キュービィは、持つ技のほとんどを使うので、１つ１つの技を細かく見ていこう。

要点だけでも押さえたい

そんなに細かい使い分けなんか難しくてできない、という人のために、これだけ押さえておけば何とかなる、という技を挙げておこう。

●屈み小Ｋ

リーチがある下段で、チェーンを出さずに単発で使う技にも適している。

●屈み中Ｋ

最もリーチがある技。この技しか出せない状況は結構多い。中距離で相手を牽制する場合に使うといい。

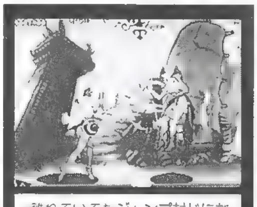


こんなにリーチがある屈中K。牽制にはもってこいな技だ。

余裕がある人は屈み中Ｐも使ってもらいたい。屈み中Ｐはリーチこそ中Ｐに劣るものの、下段技で判定が強いというメリットがある。使い分けができるようになりたいものだ。

●立ち中Ｐ

相手のジャンプ攻撃を事前に防ぐ役割を果たしている。屈んでいる相手にはまず当たらないが、ジャンプという行動が重要な本作では、キュービィの核とも言うべき重要度を占める技となっている。屈み中Ｋを出す間合いで使ってみるといいだろう。それよりも近い間合いの場合は、中Ｐでなく中Ｋを使うといい。



離れていてもジャンプ封じになる立ち中P。ダメージも大きめだ。

以上、３（４）つの技を覚えるだけで十分戦っていくことができるはずだ。

単発技だけじゃ勝てません

単発で使う技を覚えたら、次はチェーンコンボだ。キュービィは非力なイメージがあるが、他キャラとの攻撃力の差はそこまで大きくない。キュービィのチェーンコンボは、その姿勢の低さ、そして小技のスキの小ささのおかげで、比較的安全に使っていくことができる。GCされることが恐い人も安心してチェーンコンボを出していい。

それでは、これを覚えれば後は必要ないレベルのチェーンを紹介しよう。

●屈小Ｋ→屈中Ｐ→屈中Ｋ

基本チェーン。ダメージが大きく、屈中Ｋを出した後の間合いもちょうどいい。

もしほぼ密着の場合から屈小Ｋがヒットした場合、屈中Ｋの後に相手が立っていたら立大Ｐが、屈んでいたら屈大Ｋが連続技になる。これは経験によってしか「大攻撃が連続技になるか」が分からないので、無理にチェーンを繋げる必要はない。だが覚えれば戦力は上がるだろう。

●屈小Ｐ→屈小Ｋ（→屈中Ｐ）

相手のＧＣを考慮したチェーン。相手を固めていくために必要になる。もちろん、屈小Ｋまで出して相手がくらっていた場合には、屈中Ｐ→屈中Ｋまでつなげよう。２段のチェーンではヒットしたかを確認できない人は、屈中Ｐをチェーンでつなげてみてもいい。ただ、その次に取る行動から考えると、屈小Ｋで止めるのが最も適切だ。

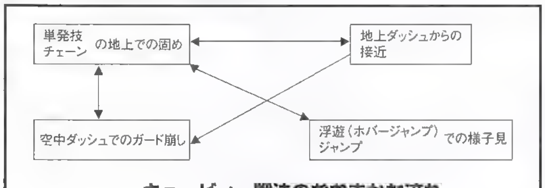
●屈小Ｐ×２（連打）

屈小Ｐは連打するのが可能な技だが、「連打可能技は２発以上相手にガード（ヒット）させると、ガード硬直時間（くらいポーズ時間）が増える」というメリットを利用して、相手を固めて動けなくする目的に使っていく。

小Ｐ→小Ｋチェーンと目的が似ているが、屈小Ｐ×２は間合いが小Ｐ→小Ｋよりも離れるので、この後に取れる行動の幅が若干狭い。だが。この後の地上ダッシュは非常に有効だ。

●屈小Ｋ→屈大Ｐ

屈大Ｐを相手にガードさせた後は、相当キュービィ側が有利になる。屈大Ｐがヒットした場合などは、目押しで立中Ｐや屈中Ｋがつながってしまうほどだ。ラッシュの継続用に使うといいだろう。



キュービィ　戦法のおおまかな流れ

蜂のように舞い、蚊のように刺す

対戦攻略 キュービィ

		リーチ	固め	技を出した後の選択（空振り除く）	備考
立ち	小P	短	◎	空中ダッシュ・下段チェーン	対大型キャラ限定
	小K	短	○	チェーンにつなぐ	普段使わない
	中P	長	○	地上ダッシュ・ジャンプ	対空、遠距離用、中Kのほうが出は早い
	中K	中	△	地上ダッシュ・ジャンプ	対空、中距離用、空キャンセル技に適当
	大P	長	×遠ければ○	ジャンプ・ガード・屈中K（立中P）	遠距離で出せばキュービィ側やや有利
	大K	短	×	屈み小P・ガード	対空・近距離用
屈み	小P	中	△連打なら◎	屈小Pを再度出す・チェーン	必ず小P連打かチェーンにつなぐこと
	小K	中	○	チェーン・通常技・空中ダッシュ	次の行動が最も狙いやすい攻めの起点
	中P	長	△	地上ダッシュ・チェーン・ジャンプ・通常技	リーチが長い下段
	中K	特長	○	地上ダッシュ・チェーン・ジャンプ	屈中Pよりリーチが長いがGCに弱い
	大P	短	◎	地上ダッシュ・空中ダッシュ・通常技	対空になる、ラッシュ継続に使える
	大K	短	×	ガード	チェーンコンボのラスト用（状況限定）

※「固め」とは、チェーンの締め、単発技に使うことに適しているかという、相手より先に動ける時間の有利度

☆技のモーション（ポーズ）は基礎知識編を参照のこと

覚えるチェーンはこの4つ。慣れない人は、1・2番目のチェーンだけでも構わない。



チェーンコンボのキー技となる屈小K。メリットが多い。

ワンランク上を目指す人へ

キュービィは基本的に必殺技を必要としない。ただ、必殺技も使えれば動きに幅も出るだろう。

●C→R（つかみ技）

攻撃判定が強く、ガードされても反撃されない。屈み中Kを出す間合いよりも遠くから単発で出したり、屈み中Kや立ち中Kから（空）キャンセルで出したりしてみよう。ただし、いくら反撃を受けないといっても、攻める権利は相手に移ってしまうので、多用しすぎるのは考えものだ。

●△<デルタ>A（三角跳び）

地上戦ではまず必要ない。

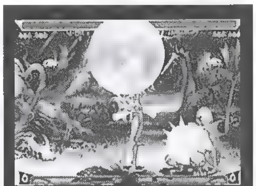
●S×p（百裂）

立ち中P（K）を出す代わりに使う。ダメージは小さいが、屈んでいる相手にも当たるのでフォローが効くし、もし跳ぼうとした相手が空中で百裂をくらえば、ダークフォースモードに移行することができる。ただ、ボタン連打が苦手な人は無理して使うと戦力が下がる。練習しよう。

●Qj（ハチミツ）

相手を画面端に追いつめてから、屈み中P（中K）にキャンセルをかけて使う。

相手が地上でガードしていたら、ハチミツは画面中央をバウンドする。再びハチミツが相手方向に進みだしたら、それに合わせて攻めていったり、空中から様子を見たりしよう。



画面端でキャンセルハチミツ。すると相手に当たらず、



画面内をバウンドする。ドノヴァンの剣みたいに使おう。

なお、ハチミツを出してから相手の攻撃をくらうと、ハチミツの判定が消える点には注意しておこう。

また、相手が空中でハチミツをガードしてきた場合は、タイミングを合わせてダッシュKを出すか、着地点を狙うように空中から攻めるといいだろう。

●＋B（ハチ大群）

地上戦はあまり使わない。ただ屈小Kキャンセルで出したりしても悪くはない。

モード2 地上ダッシュからの攻め

―――目的―――

投げか攻めの継続かで、相手にプレッシャーを与える。

キュービィのダッシュは、地面を走るビシャモンタイプ。ただし、やや特殊な面も持ち合わせている。それは、「1回ダッシュをすると、何らかのボタンを押すまでは止まることができない」

というもので、走ったが最後、小Pや挑発、必殺技を出さないと相手に密着しても滑り続けてしまうのだ。この点には気を付けておこう。

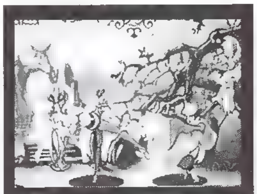
もう1つ注意点として、キュービィがダッシュしていると、途中で座りこんでしまうグラフィックが現れるが、これは全くゲームプレイに関係がない。ボタンを押せばしっかりと技が出るので心配しないでいい。

ダッシュからの攻撃も多彩だが、これを押さえておけば大丈夫というものについて細かい説明を加えよう。

●ダッシュ小K

相手がどんなキャラであっても技をガードさせることができる。空振りすることがない点がメリットだ。基本的にはこの小Kがメインの技になる。小Kの後は地上戦か空中ダッシュ攻撃がいいだろう。

やや上級者向けのテクニックに、小Kを相手に届く間合いよりも外で出してしまい、ダッシュの慣性を利用して小Kをガードさせるというものがある。特殊な固めテクニックだが、この方法を使いこなせればダッシュ小Kからのチェーンコンボを連続技にすることが可能になる。大きなパワーアップを計ることができるため、練習して実行できるようになってほしいものだ。



少し離れた、小Kが届かない間合いで小Kボタンを押してしまう。



するとダッシュで滑って、小Kが勢いで当たる。狙え連続技。

●ダッシュ中P（中K）

立ち中Pと使い方が似ている。相手のジャンプを許さないための行動で、ダッシュする分リーチが長い。ただし、相手が冷静に屈んでいると中Pは空振り、そのスキに相手にチェーンなどの反撃をされてしまう。立ち中Pよりもリスクが高い行動だといえるだろう。ダッシュ中Kも同じだ。

だからといって中Pを使わ

		用途	重要度	技を出した後の行動（空振り除く）
地上ダッシュ	小P	大型の相手に対し小Kの代わりに使う、ダッシュ停止用、フェイント用	○	下段チェーン・空中ダッシュ
	小K	屈んでいる相手を固めるために使う、相手を屈ませるために使う	◎	下段チェーン・空中ダッシュ
	中P	跳ぼうとする相手に使う、相手を屈ませるために使う	[illegible]	地上ダッシュ・ジャンプ
	中K	中Pよりも近い間合いで使う、対垂直ジャンプ用	[illegible]	地上ダッシュ・ジャンプ
	大P	かなり遠くから技を出せばキュービィ側有利	△	ジャンプ・屈中K・立ち中P
	大K	対空用だが、地上で屈んでいる相手にもガードさせられる	△	下段チェーン・ガード
	コマンド投げ	相手がガードしている場合に使う、ボタンは中Pがおすすめ	[illegible]	ダークフォース・追いうち（空振り）・追いうち（ヒット）
	その他	必殺技はフェイント、回避用・つかみは判定強し、三角跳びは逃げ	△	守勢にまわる
	挑発	止まりたくて仕方ないときに使う、対反応がいい相手用	▲	めったに使ってはならない

☆ダッシュ攻撃のモーションは立ち攻撃のモーションと同じ

対戦攻略 キュービィ

ないという選択はできない。相手を空へ逃がしてしまうと、キュービィはペースを握りにくくなってしまう。多少のリスクはあっても中Pは重要な技なのだ。

それに、相手がダッシュ中Pに対して反撃したいのであれば、屈んで待っていなくてはならない。この行動は相手にしてみればかなりプレッシャーを感じるものだ。ダッシュ中Pでなくて小Kだった場合には固められてしまうし、なによりダッシュコマンド投げが恐い。相手にとっても、ダッシュ中Pに対して反撃するには、それなりの覚悟が必要なのである。

ゆえにダッシュ中攻撃（近ければ中K、遠ければ中P）という選択は、それ相応の割合で出さなくてはならない。跳び防止は重要な技なのだ。



跳べないから地上にとどまる。地上にいれば中段のチャンス。

さて、ダッシュ中Pが空中の相手に当たった後の動きだが、これは再度ダッシュして、小Kを重ねるかコマンド投げを狙うのがセオリー。ジャンプ攻撃にいくのもいい手だ。

●ダッシュ小P

大型とされる相手にしか当てることができないが、ヒットさせた後はチェーンコンボが連続技になる。また、ガードさせた後も下段チェーンか空中ダッシュ（中段）で攻め立てていくことが可能だ。小Pが当たる相手に対しては、小Kの代わりに小Pを使うべきだろう。

ダッシュ小Pが当たらない相手に対しても、ダッシュを止める技としての使用は考えられる。小Pを出して、ちょうど相手に密着するように止まることができれば、そこからチェーンコンボか投げかでプレッシャーをかけていくことができる。フェイント色が強いが、面白い戦い方だ。

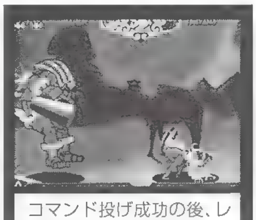
●ダッシュコマンド投げ

地上ダッシュからの仕掛けとなる行動。相手が屈んでキュービィの小Kや中Pを待っていた場合は、まず投げが成功する。ダメージもまあまあ。

コマンド投げを成功させたいならば、なおのことダッシュ中Pを強調しなくてはならない。小Kもだ。だいたい、小K50%、中P30%、コマンド投げ20%くらいの比率にすればバランスがいいだろう。

コマンド投げに成功した後の行動は2つ。1つはダークフォースで、これは後述。もう1つは、追いうちだ。

コマンド投げ成功後は、一拍待ってからでないと追いうちが決まらない。これを逆手にとって、追いうちを移動技として使ってしまうのである。こうすれば相手の起き上がりを再び攻めることが可能になるのだ。もちろん、とどめを刺せるときにはしっかりと追いうちを決めよう。



コマンド投げ成功の後、レバー↑＋P連打。すると…、



追い打ちが相手に当たらず近寄れる。起き攻めができるわけだ。

下段・中段を駆使してのダッシュに、この横からのダッシュによる固めモードが加わるのだから、相手はたまったものではないだろう。

モード3 空中（ホーミング）ダッシュからの攻め

最も気持ちいい瞬間を君の元へ贈ろう

地上での固めモードが下段狙いなら、空中ダッシュからの攻めは中段狙い。下段と中段を混ぜて攻めるキャラは他にもいる（例・モリガン）が、キュービィにしか与えられていない能力がある。それは、「攻撃が速すぎて見えない」というもの。これによって相手は常に下段チェーンか中段空中ダッシュかのプレッシャーを受け続けなくてはならない。攻撃力をスピードが補った結果がこのラッシュだ。

まずは入力方法を極めよう

空中ダッシュと一口にいっても、そのパターンは大きく分けて4つも存在する。動かしやすいテクニック順に書いていくので、しっかりとおぼえていってもらいたい。

(A)バックジャンプ→浮遊(ホバー）→空中ダッシュ

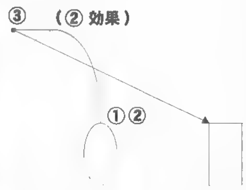
入力方法

①↖（バックジャンプ）

②↖ に入れ続ける（浮遊）

③→→（空中ダッシュ）

(A)



バックジャンプしたら、レバーを入れっぱなしにしよう。落ち着いて→へ2回入力すれば空中ダッシュの完成だ。

慣れてきたら、②をとばして、↖→→という入力にも挑戦してみよう。

(B）垂直ジャンプ（→浮遊）→空中ダッシュ

入力方法

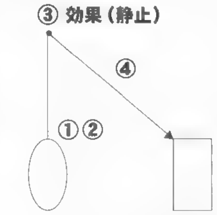
①↑（垂直ジャンプ）

②↖にすぐに入れる（空中ガードするため）

③↖に入れ続ける（浮遊）

④→→（空中ダッシュ）

(B)



バックジャンプよりも少し難しいと思われる部分は、跳んだ後すぐにガード方向にレバーを入れ直さなければならない点。それさえクリアできれば問題ない。↑→→という入力にもチャレンジだ。

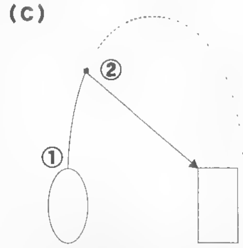
(C）前ジャンプしたらすぐに空中ダッシュ

入力方法

①↗（前ジャンプ）

②↗か→か↘のいずれか(空中ダッシュ）

(C)



①の前ジャンプの↗で、空中ダッシュの1回目の→を兼ねているところがポイント。これにより、②で1回→方向にレバーを入れるだけで空中ダッシュを完成させることができる。これが超高速空中ダッシュの入力法だ。

この低空ダッシュができるようになるのが目標だが、この入力、実は難しい。ちょっとしたコツを教えておこう。

レバー↗に入れた後の2回目の→入力は、キュービィが跳んだと思った瞬間にしよう。実は↗→の入力は早く入れすぎてはいけないのである。↗を入れてからキュービィが跳ぶまでの、一瞬の時間のズレを体で覚えることができれば成功率は大幅に上がるだろう。

(D）前ジャンプ→浮遊（相手を跳び越えそうな場所まで移動）→空中ダッシュ

入力方法

①↗（前ジャンプ）

②↖（空中ガード＆浮遊）

③→→（空中ダッシュ）

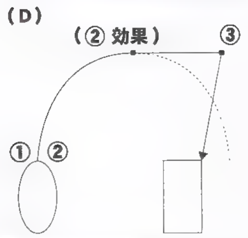
立ち小Pが屈んでいても当たる相手

・デミトリ	・アナカリス	☆ビシャモン
・オルバス	・ジェダ	☆ビクトル

☆は立ち中P、立ち中Kも当たる（カモネギ系）

蜂のように舞い、蚊のように刺す

対戦攻略 キュービィ



相手の頭上に移動するために浮遊を使い、頃合を計って空中ダッシュ。相手が、ガードする方向が分からなくなる点がポイントだ。

空中ダッシュのレバー方向は、相手を跳び越えても変わらない点に注意。絶対にdd入力になるのだ。それさえ分かってしまえば、さほど難しい内容ではない。

この4種類のレバー入力を覚えたら、いよいよ実践だ。

どの技が強いのかな

空中から使う技も、強い技を中心として説明しよう。

●ジャンプ中P

何と言ってもこの技抜きには始まらない。判定が下に強いだけでなく、リーチも横に長い。出す技が分からなくなったらとりあえず中Pを押せばいいくらいだ。初心者はこの技1つで十分だろう。


これだけ下方向に判定が出ているのだから。強いわけだ。

●ジャンプ小K

出るのが早く、斜め下方向にそこそこのリーチを持つこの技は、(C) の高速ダッシュをする際に用いられる。ガードさせた後、相手とあまり間合いが開かない点を利用して、連続で空中ダッシュを狙うこともできる。(C) のダッシュをした後すぐに小Kが出せるように練習しよう。

●ジャンプ大K

出るまでが遅いものの、横に長いリーチを利用すれば、離れた場所から強襲するのに適した技になる。何よりダメージが大きいので、(A) の後、ジャンプ→空中ダッシュをする際に重宝するだろう。

●ジャンプ小P

小Kよりもめくり性能が高いので、(D) の跳び越え空中ダッシュをするときに使う。(C) のダッシュをするときに使ってもいいだろう。ただ、小Pはやや上級者向けの技なので、無理に覚える必要もないだろう。段階を踏んで覚えよう。

●コマンド投げ

キュービィの空中ダッシュ攻撃に反応して立ちガードしてくる相手には、不意を突いた空ダッシュ (技を出さない) 着地コマンド投げが効果的だ。ただ、コマンド投げ間合いに入るような空中ダッシュをするパターンは限られているので、表を参考にしよう。

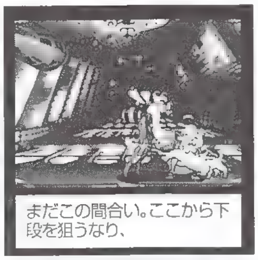
空中ダッシュ攻撃の後は

空中ダッシュ攻撃は見切りにくい中段攻撃であるにも関わらず、ガードされてしまっても続けて攻めていくことができる。しかも、空中ダッシュ攻撃を出した後の間合いは、(C) の高速空中ダッシュを出すのに適した間合いになる。

つまりは、空中ダッシュ攻撃の後は、下段からのチェーンか再び (C) ダッシュでの中段かを仕掛けることができるわけだ。

ここで気づくことは、「ガードされているのにチェーンを出し切ってしまった場合か、攻撃がヒットした場合、


空中ダッシュ攻撃をガードされても…、


まだこの間合い。ここから下段を狙うなり、


再び低空ダッシュ攻撃での中段を狙うなりするといい。

つまり間合いが開くまでは、常にキュービィが優先権を握り続ける」

ということだ。チェーンコンボ1セットが決まるまでまとわりつくことができるとあれば、(C) ダッシュがいつでも出せるように練習するしかないだろう。

しかし、空中ダッシュ→空中ダッシュという攻めの組み立ては、相手が小技 (出が早く判定の強い技) を出して割り込んだり空中ガードをしたりすれば脱出が可能。この脱出を防ぐために、下段攻撃をこまめに刻み (屈小Kがおすすめ)、相手の注意を地上にひきつけておく必要がある。空中ダッシュ後の中段・下段の割合は3対7くらいが理想だ。相手のガードを崩す楽しさ、分かってもらえただろうか。

モード4 ジャンプ&浮遊(ホバー)での様子見

守勢に回るテクニックを身につけよう

さて、4つめのモードは守備だ。いくらキュービィが攻めキャラだといっても、相手に攻められてしまうことは絶対にある。ダメージをもらわないようにうまく立ち回りたいものだ。

ここがキュービィの面白くて厄介な点なのだが、キュービィは「この技一つで相手の攻撃に対応できる」という、いわゆる万能型迎撃技を持っていない。その守る状況によって、行動を変えなければならないのだ。例えば対空一つとっても、近・中・遠距離で使う技を変えなければならない。

この状況判断は、熟練した人でないとうまくいかないことが多い。それではお手軽な回避手段はないのかというと、実はある。それが浮遊なのだ。まずは浮遊がなぜ強いのかという内容から説明しよう。

空中というフィールドが安全なのだ

空中ガードをしているキャラに対してダメージを与えられる、あるいは状況を有利にできる選択を考えて欲しい。

●対空技を出す
●空中投げを狙う
●空中チェーンを使って相手を地上に引きずり降ろす。

このあたりが挙げられるだろう。この3つの選択に対して、浮遊は耐性を持っているのだ。理由を見ていこう。

●対空技を出す

対空技というのは、ジャンプ軌道が一定の場合に有効となるものである。タイミング


あっ、レイレイさんフライング。反撃はチェーンです。

	目的	どの技を出すのが効果的か	スカシコマンド投げを狙えるか	技を出した後の行動
(A) ダッシュ (後ろJ→Hダッシュ)	様子を見ながら攻める 安全性重視	中P・大K・中P	×	地上ダッシュ・空中ダッシュ・下段チェーン
(B) ダッシュ (垂直J→Hダッシュ)	様子を見ながら攻める プレッシャー重視	中P・大K・小K・小P		空中ダッシュ・ジャンプ・下段チェーン
(C) ダッシュ (J後すぐHダッシュ)	攻撃の仕掛け 見切れない攻め	(近距離) 小K・小P (遠距離) 中P・小K・大K	[illegible] ×	空中ダッシュ・下段チェーン
(D) ダッシュ (前J→Hダッシュ)	奇襲作戦 見切れない攻め	(近距離) 小P・小K・中P (遠距離) 小P・中P・大K	[illegible] ×	空中ダッシュ・下段チェーン

対戦攻略 キュービィ

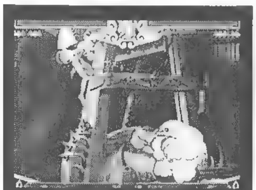
がとりやすいためだ。

ところがキュービィの浮遊は、時間制限はあるものの、いつでも好きなタイミングでガードしつつ着地することができる。しかも空中ダッシュという手段も持っているのだ。

対空技を出すタイミングがとれない相手は、対空技を出すということにリスクを感じ、うかつに迎撃できない。技を出せないところに浮遊落下からの攻撃や空中ダッシュ攻撃を使えば、守りから一転して攻めに回ることができる。

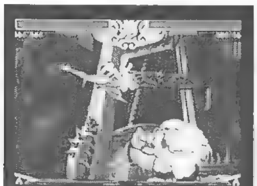
●空中投げを狙う

キュービィが空中で停滞しているなら、空中投げが決まりやすいと思うかもしれない。確かに決まりやすそうだが、それは後ジャンプ浮遊を使うことによって解決する。相手の空中投げ間合いの外で様子を見ればいいのだ。



後ろに浮遊すれば、空中投げを狙う気にもならない。離れるから。

相手との間合いが離れていくので、仕切り直しをすることができる。空中ダッシュを使って攻め返すこともできるだろう。



で、離れるだけの能力じゃない点がまた強力なわけだ。

また、垂直・前ジャンプの場合でも、「すぐに空中ダッシュ攻撃」という選択肢があ

ホバージャンプ(浮遊)からの動き

行動	意味·その後の動き方
浮遊→落下(空中ガード含む)	後ジャンプの場合は仕切り直し、垂直·前ジャンプの場合は攻め返せる、対空技を空中ガードすることも可
浮遊→空中ダッシュ	スピードが速いので相手は反応して技が出せない、バクチ技(昇龍系)を誘う意味もある、攻め返せる
浮遊中に攻撃をガードした	安全重視ならレバーを↖へ入れ続けておく、反撃重視ならガード後(空中ダッシュして)中P·中K·大Kを出す

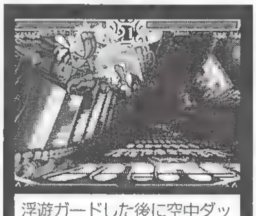
浮遊が強い理由

·攻撃されにくい	·いつ攻撃してくるか分からない	·相手よりも上の位置にいられる	·単発技しかくらわない
·逃げの手段になる	·いつ降りてくるか分からない	以上の理由から、「仕切り直し」ではないことが分かる。	

るためか、相手はなかなか跳ぼうとしないものだ。キュービィの攻めのインパクトが強烈なためだろう。

●空中チェーン

空中ガードをさせ続けて地上に引きずり降ろし、そこから攻めていくパターンも、浮遊の前には通用しない。相手の攻撃を空中ガードした後でも、レバーを上方向に入れ続けていれば、ガードポーズのまま空中を後退する。地上に着地するのは相手と間合いが離れた後になるため、相手に攻められ続けることはない。



浮遊ガードした後に空中ダッシュで攻めることも可能だ。

相手の攻撃をガードした後に空中ダッシュ攻撃で反撃することもできるのだ。

これらの内容から、浮遊は優れた守りのテクニックとして使っていけることが分かってもらえたはずだ。

一見して守り、様子見の意味が強く思える浮遊だが、実は攻撃の起点ともいえる重要な行動なのである。これは、キュービィが空中でとれる行動が多岐にわたっているためだ。空中で自分の思う通りにキュービィを動かせるようになれれば、相当な腕前だろう。

ワンランク上を目指す人へ（その2）

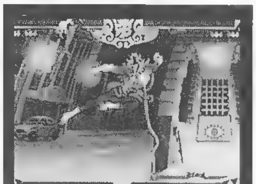
空中で使う必殺技も説明しておこう。

●C→R（つかみ技）

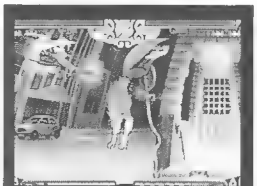
常にジャンプして様子を見てくる相手や、ジャンプが高い相手、浮いているアナカリスに対して使うと効果的。ガードされても反撃を受けないので、空中が好きな相手に対して連発し、プレッシャーを与えつつ地上に降ろす使い方になる。

●△A（三角跳び）

これが大事な技。相手が空中にいるときに空中ダッシュをしてしまうと、相手方向にホーミングしてしまうために



相手が空中にいるときに空中ダッシュをすると変な方向へ飛ぶ。



このままでは反撃され放題なので、△Aで体勢を立て直す。

とんでもない方向（例・真上）へ飛んでいくことがある。この状態は無防備で危険なので、△Aを使ってフォローするわけだ。他にも、昇竜系の技を持っている相手に対してあからさまな空中ダッシュをしてしまったときに、とりあえず緊急回避用として使うといい。基本的には小か中を使って、相手に当てないようにする。

●S×p（百裂）

空中で出すと中段になる。相手を画面端に追い込んでから小Kと中Pを連打して、ジャンプ中Pキャンセル小百裂キックを使えば、一応牽制になる。

●Qj（ハチミツ）

画面端に相手を追いやってから、中Pにキャンセルをかけて出すと、ハチミツは画面中をバウンドする。あとは地上での使い方と同じように動いてプレッシャーを与えよう。

●＋B（ハチ大群）

相手が立っていないとガードさせることすらできないが、これは空中からハチを出すことによって解決する。キュービィのジャンプに対してしゃがんで対応する人はまずいないからだ。間違っても低空ダッシュを使う場面で使わないこと。

ハチをガードさせた後はキュービィ側有利になるので、攻めの一手段として使っていくことになる。特にハチ後の低空ダッシュは見切りにくい。

——空中必殺技の補足——

・通常ジャンプ、浮遊時はいつでも出せる

・小・中攻撃キャンセルで出すことも可能

・空中チェーンからのキャンセルは不可能

・空中ダッシュ時は通常技を出さなければ必殺技が出せる

（つまり通常技キャンセルは不可能）

その他のテクニック

以上の4モードをこなすことができれば、他のテクニックはあまり必要ない。ここからは知っていると得をする程度のものなので、余裕がある人は読んで欲しい。

ダークフォース飛行能力

先に断っておこう。私が数百時間の調査をした結果分かったのは、「このゲームに合わない能力」だということだ。

その理由は、

・地上にいる相手に対して有効な能力で、空中にいる相手に対しては非力

だから。つまりダークフォースは魅せ技だ。それを踏まえたうえで説明に入ろう。

まずはDFを使い始めるタイミングから。いきなり発動しても空中投げされてしまうだろうから、相手をダウンさせてから使うことになる。コマンド投げ・ESC→R（つかみ技）・S×p（百裂）をヒットさせた後が最も発動させやすいだろう。少し離れた場所から出したり、相手をノックダウンさせてから出したり

蜂のように舞い、蚊のように刺す

対戦攻略 キュービィ

するのも手だ。

発動させた後に考えていくことは大きく分けて2つ。

1　そのまま空中から攻める
2　一回地上に降りてから動く

それぞれ説明していこう。

1　空中から攻める

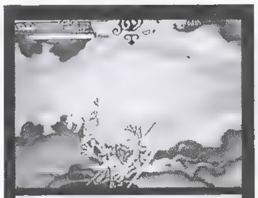
空中に浮いた状態から中Pを使って相手を牽制していくのが基本。相手の頭上を行ったり来たり（➡⬅）すればガードミスを誘える。

ここから、空中チェーンで大Pや大Kを出して、相手に近づきつつ地上に降りることも考えていく。大Kは相手方向斜め下へ、大Pは真下へレバーを入れるとうまくいく。大Pを単発で出してもいい。その場合は斜め下へ移動だ。

また、空中ダッシュ攻撃で奇襲しつつ地上に降りていく少々強引な方法も使える。

2　まず地上に降りる

＋B（ハチ大群）や△A（三角跳び）をとりあえず出して、地上に着地する。ここから地上ダッシュ小Kや飛行（上昇中）中P・大Kを使って相手に近づいていく。地上に降りれば対空技を一応出せるので、少しだけ安心もできる



どんな方法でもいいから相手に近づき小Ⓚ（Ⓟ）を当てる。



すぐにレバーを➡に入れ、チェーン中Ⓟを出す。



最後に⬊にレバーを入れて大Ⓚ。これが基本3段。足払いへ。

（相手のラッシュに耐えられるレベルではないが…）。

1、2いずれの場合も、相手に近寄った後の狙いは同じなので、好きな方でいい。

相手が技を出したり逃げたりできない状況を作ることに成功したら、趣の極みであるラッシュに突入する。

基本としては、地上にいる状態からレバーを⬈に入れつつ小K、➡に入れて中P、⬊に入れて大Kの空中チェーン3段を狙っていく。

空中チェーンを当てた後はすかさず地上チェーンにつないで大ダメージを狙ってもいいし、再び空中チェーンを出してみてもいい。再び空中チェーンを出す場合は、いったん地上で屈小Kを刻むとリズムよく動けるだろう。

もし空中チェーンを相手がガードしたら、大Kの代わりに大Pを使ってみてもいい。高速移動することができる。うまく制御すること。

その他、少し離れたところから、いきなり中Pや大Pで近づく手もある。これは中段という点よりも近づくことを優先した選択だ。

いろいろできそうなDFだが、相手に逃げられたり攻められたりすると不都合が多い。いい結果が残せるよう、やり込んでみてほしい。

対空[illegible]

とりあえず対空になる技は、立ち中P、立ち中K、立ち大K、屈大Pの4つ。最も信頼できるのが立ち中Kだ。しかし、万能というわけではない。

やはり頼るべきは後ジャンプ浮遊。困ったら浮くのだ。その他、しゃがみガードを続けるという荒技もある。いずれにせよ、直接打撃で返すことを毎回狙うのは難しい。間合い調整はしっかりと行おう。

最後に　心構え

キュービィはとかく攻めキャラだと言われがちだが、それ以上に守りが強力。攻められるチャンスが来るまでは、のんびり浮いて待っていよう。特に、キュービィの技を相手に潰されたときは、より守りを重視すること。

ただし白ゲージで相手を倒せそうなときは、やや強引にでもいいから攻めよう。

安全地帯を持ちつつ攻めが強力なキュービィ。使いこなせれば猛威を振るうキャラになることだろう。

連続技

連続技もこれといったものがない。基本的なもので十分。

●ジャンプ（中P→大K）→しゃがみ（小P→小K→中P→中K）

相手との距離によって小Pを出すか出さないか判断しよう。

●ジャンプ中P→しゃがみ（小K→大P）→目押し中攻撃。

一応それなりに減る。

●（Qjを出しておいて）ジャンプ中P→しゃがみ（小K→中P→中K）→Qj→（ES）C→R

ハチミツを出してからチェーンが決まると、更なる追撃が可能になる。これはその一例だ。さらに狙えば、



ハチミツを漂わせつつ連続技を決めると、

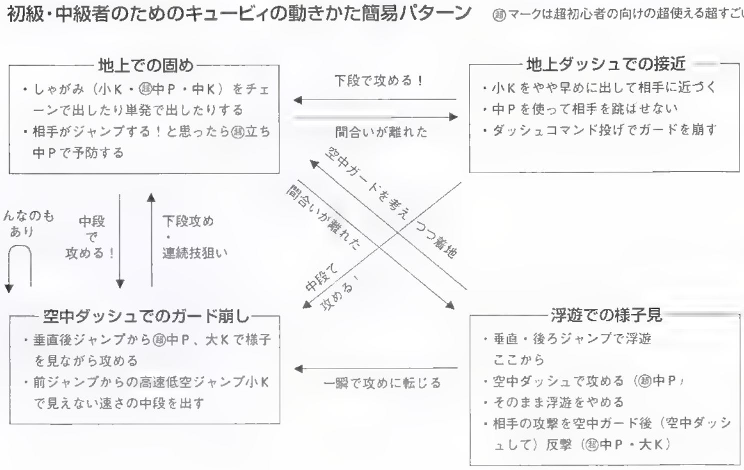


さらに追撃が望める。ハチミツへのプレッシャーは計り知れない。

●ジャンプ中P→しゃがみ（小K→中P→中K）→Qj→ES△A→ダッシュ小P→しゃがみ小K→ESC⇔R→ES追い打ち（計14ヒット）

このようなものもできる。ただし間合い設定が難しい。いつでも狙えるよう、頭の中に入れておくといいだろう。

初級・中級者のためのキュービィの動きかた簡易パターン　㊣マークは超初心者の向けの超使える超すごい技



VS-HUMAN Q-Bee



対戦攻略

担当ハマー

Bulleta バレッタ

～第０項目～ 予備知識

●マニュアルの読み方

本攻略では、専門用語を以下のように略してある。

・パンチ→P
・キック→K
・ジャンプ→J
・しゃがみ→下
・スマイル＆ミサイル→ミサイル
・シャイネス＆ストライク→ストライク
・チアー＆ファイアー→ファイアー
・センチメンタルタイフーン→タイフーン

●バレッタの特徴

対戦の流れを追う前に、まずはバレッタの長所・短所を知っておきたい。

長所1…スピードがある

バレッタの一番の武器は、その体格を生かした俊敏な動きである。ダッシュの速さ然り、技のモーションの早さ然り。ほかのキャラに比べて１．２倍くらいのスピードで動いて翻弄していける。

長所2…武器を持っている

ミサイル・マシンガン・地雷・ナイフ、果てはリンゴ型爆弾まで常備している。武器を多用するということは、例えば「伸ばした手足にカウンターで食らって云々」ということが少なく（一部例外もあるが）、うまく使えば本体との複合攻撃にまで発展させることができる。

短所1…リーチが短い

小柄であるということは、小回りが効く反面「プレッシャーのかかる距離」が短いという欠点も抱えている。カゴを使った攻撃にしても、それでやっと他キャラと互角になる程度。基本的な「間合い」が違うということは常に意識しておく必要がある。

短所2…防御が弱い

もともとの射程の短さに加え、純粋な対空技はないに等しく、ガードキャンセルは攻撃力を持たない移動技と、押された状態から一気に形勢を逆転できる手段が非常に乏しい。唯一２段ジャンプによる空中での回避手段は優れているが、これにしても「危なくなる前に回避」するためのもので、真に危険な状態から逃げ出すものではない。

以上の特色を踏まえたうえで、バレッタの対戦における戦術指南に入りたいと思う。死にたくなければ心して読むこと。

～第１項目～ ラッシュのかけ方を知る

バレッタにとって最もダメージ効率の高い攻撃は、接近戦でのラッシュである。よく「攻撃は最大の防御」と言うが、これはまさしく彼女のためにあるような言葉。絶対的な防御性に欠けるバレッタにとって、ラッシュを極めることは攻撃力を上げるだけでなく「受け身」の時間を減らすことにもつながっているのだ。ほかのテクニックも重要だが、まずは最優先で「攻め方」を身に付けておきたい。

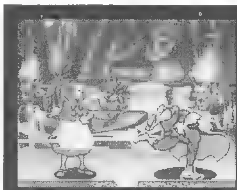
通常技の基本概念

バレッタのラッシュは、小技・ダッシュ・ミサイルを中心としたループになる固めを中心に、ダッシュタイフーン・昇り中Pなどの対ガード攻撃をポイントごとに織り混ぜていくことで成り立っている。具体的に見ていこう。

至近距離で優先権がある場合、以下の流れで技をつなぐのが理論上最も効率が良い。

ダッシュ中P→下小K（下小P）×２→下中P→ミサイル→ダッシュ中P→…

ダッシュ中Pは、基本的に遠距離の水平にカゴを振るものを指す（一応近距離のものでも連続技には使える）。この技は硬直が少なく、ヒット後に自分が先に動け、次の技（下小Kなど）をタイミング良く出せば連続ヒットさせることが可能になっている。また、技自体の当たり判定も強く、小技並の早さで前方に攻撃判定が発生する。これをダッシュから出すことにより、


相手の攻撃肢が出る前に潰せる。

「当たりの強さ」を生かしつつ滑って接近、「硬直の少なさ」を利用してラッシュに持ち込むのである。

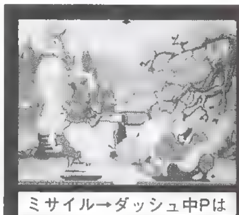
次の下小Kは、ダッシュ中Pからの連続技を狙うと同時に、投げ返しなどの立ち状態を潰す役割を持つ。ここでもう１発下小Kを当てると、連打キャンセルの影響により相手の食らい（ガード）時間が長くなるので、さらに下中Pへ連続でつないでいけるようになる。連続でつなぐのであれば下小P×２からのほうが楽なのだが、昇り中Pへ派生


1発だけだとこの程度のアドバンテージだが、


2発目以降ではこれだけ先に動ける。

させることも考えると、下段である下小Kで慣れておきたい。ただし、下小Pの戻りの早さはガードキャンセル対策としては下小Kよりも優秀なので、相手のキャラやプレイスタイルによっては下小Kよりも有効になる。使い分けられればベストだ。

下中Pは、なるべくチェーンでないものを使う。ここでキャンセルして必殺技を出せれば、その後の攻めが継続できるからだ。下中Pがヒットしていればストライク、ガー


ミサイル→ダッシュ中Pは連続ガードになるタイミングで仕掛けることができる。

ドされたらミサイル（撃ち分けについては後述）につないでいこう。下小Kからチェーンでつないだ場合はキャンセルできないが、間合いが近ければもう一度下中Pへ連携させられる。下中P自体が硬直の少ない技なので、目押しで連続ヒットさせることができるからだ。


下小K→チェーン下中Pから、


ノーマル下中Pが連続ヒット。

実際には相手もガードキャンセルや割り込み、ガードのまま耐えるといった選択肢をとってくるはずなので、これらの技のつなぎ方を臨機応変に変え、なるべく自力ダメージ（相手のミスを待つのではなく、自分から攻撃を当てにいく）をとれるようにしていきたい。順番とタイミングを変化させるだけでなく、昇り中Pによる下段ガード崩し（これも後述する）や連係途中でのダッシュコマンド投げも混ぜ、近距離での絶対的優


下中P→下小K→下中Pや、下小K→下小K→ダッシュタイフーンなどで焦らせる。

No money is No life

位感をうまく演出していこう。

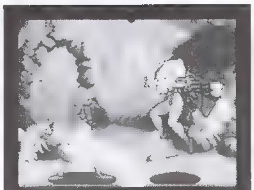
ミサイルのバリエーション1

通常技連携で間合いが離れてきたら、ミサイルで相手の動きを制限しつつ再度ダッシュして間合いを詰める。ここで重要になってくるのが、ミサイルをいかにして撃ち分けるかである。

ミサイルには、Pによる上段構えからのものとKによる下段構えのもの、それぞれ小・中・大・ESで8種類ある。一見どれも大差ないように思えるが、相手の対応次第でその細かい部分が大きく影響してくるので、なるべく意識するよう努力してほしい。

さて、8つのうちどれを使うかだが、基本的には相手との距離で見ていく。ミサイルにはスピードに応じて射程距離が設定されているが、この射程ギリギリを目安にする。ただ、これはダッシュで追いかけることを前提とした話であり、それ以外の用途、例えば出の早さを生かした割り込み防止策をとった時などは、近距離であっても威力の高いESを使用することになる。

次に上下の撃ち分け。上は相手のジャンプ、下は地上技に強い。こちらの下中P後の場合は、ジャンプ系の回避を狙っている相手には上、アドバンシングガードやスライディング系の攻撃に対しては下を撃っていく。



ダークネスは下撃ちでも止まるが、ショートダッシュには跳び越される。

これらを総合して考えると、表のような選択肢になってくる。どれを重視するかだが、やはり相手のキャラやクセを考慮していこう。

ラッシュにおける各ミサイル有効度(参考)

	上ミサイル				下ミサイル			
	小	中	大	ES	小	中	大	ES
地上ガード	○	○	△	×	◎	○	○	△
空中ガード	△	○	◎	◎	×	×	△	○
割り込み	△	○	○	○	○	◎	◎	◎
ガードキャンセル	△	△	△	△	○	○	○	○
アドバンシングガード	×	△	△	△	×	△	△	○

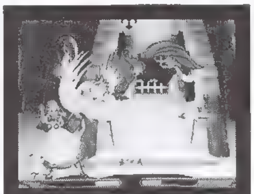
〜第2項目〜 相手に接近する

いくらラッシュが強力だとは言え、相手に接近できないようでは意味がない。切れ味鋭い刀剣も、鞘から出せなければ無価値だ。

ただ、バレッタは前述したとおりリーチが短い。不意を突いて足払いなどで転ばせ、そこから起き上がりにラッシュ――などということはほとんど期待できないので、お互いが五分の条件からイニシアティブの奪い合いになった場合は、多少リスキーでも思い切った行動に出る必要がある。

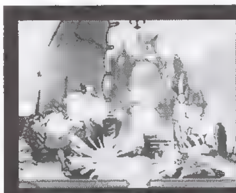
ミサイルのバリエーション2

もっともオーソドックスなのは、ミサイルを生で撃って強引に追いかけて近付くというもの。注意したいのが、このミサイルはラッシュ中のそれとは性質が違うということだ。ラッシュ中はガードさせることを前提とした「つなぎ」の役割が大きかったが、これはどちらかと言うとミサイルの持つダウン能力を生かし、ヒット後の起き攻めに比重が置かれている。そのため、ミサイル後の行動はダッシュに限らない。安全性を追求した、ただの歩き前進や空中ガードしながらの跳び込みという選択肢もある。あくまで「ミサイルをガードしてくれてラッキー」というレベルだ。



見て跳ばれるのが一番まずい。思い切ってESを使うことも必要。

また、ミサイルを当てたいということは、ラッシュ中の「撃ち分け」とは当然その内容も異なってくる。相手の回避行動を読むというよりは、そのキャラの攻撃タイプに合った高さを選んでいきたい。空中ダッシュ・地上立ちダッシュ系には上、オルバス・ザベルの地上ダッシュが低いキャラには下が基本。ただし、キュービィやリリスの下大K（スライディング）など、上ミサイルを見てからくぐりつつ攻撃できるキャラもいるので、やはり相手のスタイルに注意しながら使用割合を変えていく必要がある。



ホーミングジャンプ系には上、下中P・下大Kメインの人には下を多めに使っていく。

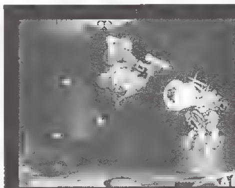
また、ミサイルを撃たないほうがいい相手というのもいる。ジャンプが早く高いガロン・フェリシア・ザベルなどで、攻めのきっかけを主に跳び込みとするプレイヤーに対しては危険。お互いが攻めの気配を見せた時にちょうど跳ばれてしまうことが多い。この場合は牽制としてのミサイルは撃たず、後述の「対空」としてのタイミングで溜めを準備しつつ様子を見よう。次に説明する「ジャンプからの攻め」に賭けてもいい。

上空からの対地攻撃について

「横」からの選択肢をミサイルだとすると、「縦」はジャンプからのパターンになる。バレッタのジャンプ攻撃には性能のいいものがそろっているので、選択さえ間違えなければこれも有効な戦法だ。

基本は、空中ガードしながらの斜めジャンプ（跳び込み）。ここから下に強くて出の早い中Pを出し、チェーンで中K・大P・大Kのいずれかを狙っていく。中Pは出の早さだけではなく、空中投げにも対応しているので、相手が遅れて跳んできた時でもダメージを与えやすい。

ただし、相手と同時に跳ばれるなどして同じ高さ以上に移動されてしまった場合、下にしか攻撃判定のない中Pでは確実に負けてしまう。そこで、相手もジャンプする可能性があると感じた時は、ジャンプの昇りで大Pを出して牽制してみる。大Pのマシンガンは比較的横に長いので、ジャンプ性能に差があっても当てることはできるはずだ。もしこれがヒットしなかった場合、着地直前に中Kなどを出してフォローすることも可能（ただし打点が非常に低いので、多段攻撃によるガードの揺さ振りは期待できない）。



こんな感じでかぶせる。弾にやられ判定があるので注意。

相手を跳び越してしまいそうな時は、比較的めくり判定の大きい中Kが良い。そこから空中チェーンなどに発展する可能性は低いが、単体での性能はかなりのものだ。



くぐって着地を狙われても近ければめくりで当たる。

高高度での実戦制御法

普通のジャンプで跳び込めるようであればこの程度の知識でも十分なのだが、なにぶん本作にはトリッキーな動きをするキャラが多く、通常のジャンプに適した位置に相手

を捉えることはほぼ不可能と思っていい。そこで、こちらも特殊な軌道で相手を撹乱させ、バリエーションとして混ぜていくことも必要になる。

具体的には2段ジャンプを使用する。この特殊移動には独特の性質があり、

・空中ガード後でも可能
・相手の向きに合わせて技が出せる

という特長を持つ。

空中ガード後の2段ジャンプは、実は意外と使える行動だ。空中ガード後は軌道が一定なので、相手も追撃するプランを立て易い。2段ジャンプをすることによって、それらの「セオリー」を狂わせることができるのである。



他キャラではあきらめるしかない状況でも、



バレッタなら一気に反撃に転じることが可能。

ただし、注意点も多い。まず、2段ジャンプ後に空中ガードしても、再度2段ジャンプはできないということが1つ。もう1つが、空中ガード後はレバーをいったん上方向以外に入れ直す必要があるということ。例えば、↖に入れっぱなしで空中ガードしている最中に↗に入れておいても、ガードが解けると同時の2段ジャンプにはならない。一度レバーをニュートラルにするのが分かりやすいが、早く離しすぎてモロに攻撃を食らってしまわないよう注意したい。

その他の接近手段

ミサイルもジャンプも、その行動自体にはそれなりに制限が課せられる。相手がそういった大技に敏感であったならば、そこにつけ込まれてしまう可能性も低くはない。そこで、安全性・展開性を重視して「ただの歩き・ただのダッシュ」を使う手もある。

信頼できる飛び道具であるミサイルの溜めを捨てて小刻みに歩くのは、はじめのうちはなかなか慣れないかもしれない。が、もし歩きながら下中Pや立ち中Pを当てるチャンスがあれば、そこで1クッションおいてからラッシュに転じることも不可能ではない。

ダッシュは、相手の跳び込みとかち合っても下をくぐりされる点がおいしい。ダッシュ小Pやレバー相手方向で急停止できるので、相手の着地の隙に下中Pなどを重ねることができ、やはりここからラッシュへ移行していける。

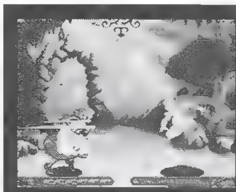


ダッシュは、自分の向きと逆方向へレバーを入れれば止まる。

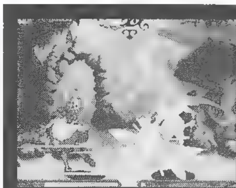


この場合は➡➡後に↙中P。ガードされてもこっちが有利だ。

ただし注意点もある。ミサイルという保険がない状態でのダッシュは、当たり判定の関係で非常に「事故」に遭いやすい。素早く中Pを出してしまうことで防止できるが、なるべくミサイルを使った安全な状況をつくっていけるようにしたい。



こんなに離れていても、



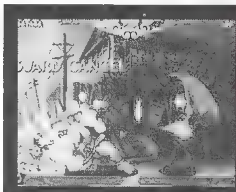
次の瞬間にはルミナスに吸われる。

～第3項目～ 防御に関するテクニック

確実な対空技がなく、ガードキャンセルも弱い。強烈なラッシュで局地的に爆発することはあっても、それではあまりにも不安定だ。「対戦」をするためには受け身のテクニックも磨いておく必要がある。

防戦時の切り返し（基礎）

相手に地上でラッシュをかけられた場合、バレッタには直接反撃できる手段がほとんどない。一番の要因はガードキャンセルで、モーションの大きい移動技であるため、他キャラのように「対チェーンの選択肢」として数えることができないからだ。



小中大のチェーンの中にガードキャンセルをかけてても、



大の隙に反撃できることはほとんどない。

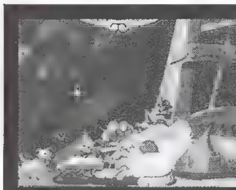
よって、ラッシュに対抗する策としてはアドバンシングガードをメインに考えていくことになる。オーソドックスな使い方としては、ボタンずらし押しによる入力法でいったん離し、ガード硬直が短いのを利用してすかさずミサイルやジャンプなどの行動に移る。



攻め続けようとしてミサイルに突っ込んでくれることが多い。

入力が不向きだったり直接何らかの技を当てたいという人は、それぞれの間合いに適した通常技のボタンを連打する方法をお勧めする。バレッタは通常技の発生が早く、当たり判定も強いので、単なる割り込みに化ける可能性の高いこちらの入力でも問題はないだろう。

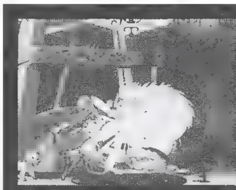
使い分けだが、至近距離では下小P、やや間合いが離れてきたら下中Pというのが基本。これに、ショートダッシュ系のラッシュや多段技による跳び込みをメインとするキャラ用に、レバー入れ中Kも混ぜられればベターだ。レバー入れ中Kはレバーをしゃが



小技を刻める間合いではこちらも小技。



間合いが離れてきたら、下中Pで手足を殴る。



小足連打にもショートダッシュにも割り込みやすい。

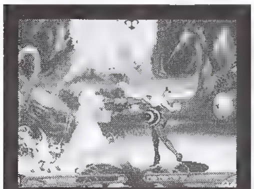
No money is No life

みガードから直接前に入れることで、しゃがみ状態のままアドバンシングガードとの操作を兼ねることができる。対サスカッチ戦で使えるので覚えておこう。

防戦時の切り返し(特殊)

ゲージがある場合は、相手の連携に対してビューティフルメモリーで強引に割り込むという手もある。

この技は発動までが遅いものの、出始めに長めの無敵時間が存在する。一度相手の攻撃を避けてしまえば、その硬直中に決めることが可能だ。

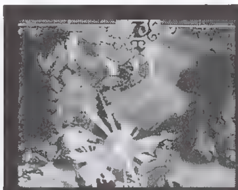


一度こうなれば、



残っているやられ判定を強引につかむ。

ただし、無敵が切れてから攻撃判定が出るまでに若干のタイムラグがある。相手が小技などを連打していると、せっかく出しても一方的に潰されやすい。また、空中にいる相手に当たってもほとんどダメージを与えられないので、かなりもったいない結果になってしまうこともある。とはいえ、当たれば相手はダウンするので、攻めに回れたという点ではそれなりのリターンにはなるだろう。刻みが強くガードの揺さ振りもある対アナカリス戦などでは狙ってみるといいだろう。その際ボタンを中K＋大Kにすれば、失敗してもレバー入れ中Kになる。覚えておこう。

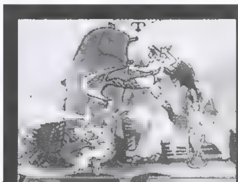


跳び込みをスカしても、その後のチェーン崩れで止められてしまう。

対空迎撃概要・その方法と防止策

バレッタでもっとも問題となるのが対空環境。とにかく上を向いている技がないに等しいので、基本的に「対空に適した技を出す」という行為そのものが難しくなっている。

もっとも反応しやすく効果も高いのが、上ミサイルによる迎撃。水平に飛ぶミサイルを対空に使うのは一見不自然だが、射出時の姿勢が低いわりにはミサイルの攻撃判定がすぐに現れるので、普段の流れのなかで出せる対空としてはかなり優れている。ただし、冷静に分析されると弱点が多いのも事実。まず、空中ガードが可能という点。いくらミサイルの隙が小さいとはいえ、空中ガード後のジャンプ攻撃は余裕でもらえてしまう。相手が弾かれているので痛いチェーンにつながりづらいのが救いか。そして、相手に当てるためには引きつけが重要だということ。つまり、下に長い技で発射タイミングをずらされると非常に迎撃しにくくなってしまう。対ザベル、ビシャモン戦では、これのせいで常に後手に回らされてしまうことが多い。



このぐらいの位置取りとタイミングが理想。



遅いと出がかりを潰され、早いとやられている間にミサイルが通り過ぎてしまう。

出せるのであれば、ファイヤーも心強い。攻撃判定がずっと上のほうまで伸びているので、相手の攻撃が届く前に落とせる。特にES版は前方にも判定が伸びるので、間合いを問わず使える。ただしこれも空中ガード可能なのと、早めの反応でしかも複雑なコマンドを入力しなければならないのがネック。ノーマルではほとんど真上にしか攻撃できないので、反応というよりはかなりの読みを必要とされる。さらに重大な欠点が、画面内にミサイルが残っている間は出せないというもの。一般的に言うところの「跳ばせて落とす」は不可能だ。

そのほかは、見た目にも純粋な対空とは程遠い。が、ジャンプ防止としての能力はかなり高いので、ポイントとして覚えておきたい。

まず、早出しのクールハンティング。相手のジャンプした瞬間を狙う。空中ガードされやすいが、それなりに削れるし、技を出している時間が長いので自分のゲージが回復しやすい。

相手の真下に潜り込んだり裏に回った時は、遠距離立ち小Pが上に判定があり使える。ダメージは微々たるものだが、空中の相手に通常技を当てた後なので非常に攻めやすい状況になる。ダッシュしてプレッシャーをかけよう。

立ち中Kは、ラッシュの最中に跳んで逃げようとする相手に対し、ダッシュから置いておくようにして使う。空中ガードされず、リーチのわりには上方向にもそれなりに攻撃できる。もはや「対空」とは呼べないかもしれないが、相手を簡単に跳ばせないようにするためには必要な要素だ。

相手のジャンプを見てからバックジャンプし、空中ガード直後に中Pで反撃するという手もある。これはもうほとんど悪あがきだが、相手に攻めっ気がある時は意表を突けるので、意外と効果は高い。ショートダッシュ系の攻撃をガードした時は、空中チェーンは来ないので確実に反撃しよう。逆に、ノーマルジャンプに対しては空中チェーンの組み立て次第で裏をかかれることがある。注意しよう。

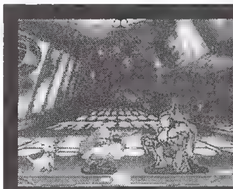
〜第４項目〜 応用戦術

ミサイルとジャンプを中心とした攻防からのラッシュを一通り覚えれば、バレッタを使って「闘う」ことは一応可能になる。しかし、「勝つ」ためにはさまざまな戦術を駆使する必要がある。バリーエションの数はそのまま寿命につながるということだ。

昇り中P

斜めジャンプ直後に中Pを出すと、しゃがみガード状態の相手に当てることができる。ラッシュ中ただ固めているだけでは、間合いが離れて連携の切れ目を狙われやすい。が、この昇り中Pを間合いが離れる前に仕掛けていくことで、ガードで安定させず、かつジャンプの下りから再度間合いを詰め直すことが可能になる。

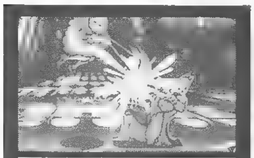
昇り中Pを出す最適の間合いは、キャラごとに微妙な差はあるが、だいたい密着から下小K→下中Pのチェーンを当てた程度になる。攻撃を出すタイミングもまちまちで、モリガン・リリスなどには間合い、タイミングともかなり微妙で、キュービィに至ってはしゃがみ状態にヒットさせることができない。ただ、次に説明する入力法を使うことで地上技に対する牽制にもなるので、まったく使わないというのも早計だ。



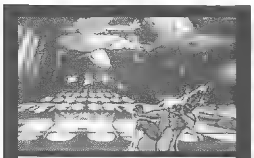
この間合いが目安。下中Pとの2択になる。

その入力法だが、これはセイヴァーになって可能になった空中チェーンの入力と、従来のヴァンパイアシリーズの「空中技複数回出し」を兼ねたもので、結論から言うと「中P→中K→中Kの順にチェーンのタイミングで押す」というものになる。チェーンをわざと空振りし、その後に

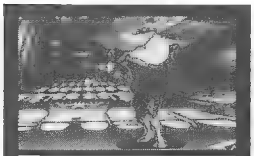
複数回出しで別の技を出せるのを利用している。よって最後の中Kは別の技でもいい。



昇り中P後決め打ちで中Kを押しておけば、



当たれば中K空振り、中Pが外れていれば何も出ない。



いずれにせよ、下りで技が出せる。

昇り中Pをうまく当てれば、下りで小K→中Pのチェーンを出すことも可能だ。

地雷

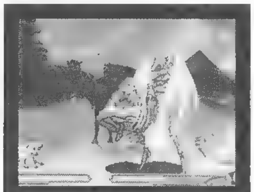
立ち大K・ジャンプ大K・レバー↘+大Kの3つは、地雷を置く（放り投げる）技になっている。この地雷は通常技としては特殊で、飛び道具としての扱いを受けている。つまり、



下りにカオスフレアが残っていても打ち消せる。

・自分のヒットバックおよびヒット硬直がない
・相手の飛び道具を打ち消す
という性質を持っているのである。

このうち、最初の性質を利用するといろいろとおもしろいことができる。例えば、ジャンプ大Kをギリギリ低い位置でガードさせると、相手は約60分の5秒間ガードの切り換えができない。本来ならば自分もヒット硬直で同じだけ動けないはずなのだが、飛び道具扱いになっているためすぐに動ける。当然技も出せるので、もしここで相手が立ちガードしていた場合、すぐに下小Kを出すと相手はしゃがみガードに移れず、立ち状態で連続技を食らうことになる。



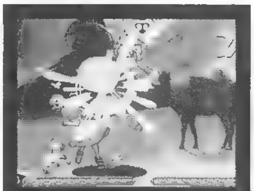
この高さで出せれば、



AG・GC以外での回避は不可。

起き上がりに立ち大Kを重ね、相手がしゃがみガードした場合も、同様の理由で昇り中Pをガードできない。

ただし、地雷技には普通の飛び道具にはない欠点もある。バレッタが攻撃を食らった瞬間、その攻撃判定が消滅してしまうのである。「相打ちOK」とはいかないので、あくまでこちらが有利な状況での使用に留めよう。



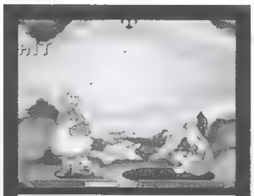
跳び込まれると相打ちにもならない。

ザ・キリングタイム

バレッタのダークフォースは、Pボタンがランチャーに連動するというもの。具体的に説明すると、Pボタンを押した時点で必殺技扱いのミサイルが入力されているということになる。

よって、普段使用頻度の高いダッシュ中P・下中P・J中Pはおろか、通常投げまでが封印されてしまうため、通常の戦法は一切使えなくなってしまう。しかし、だからといって「だめな技だ」と決めつけてしまうのはもったいない。ダークフォース中専用のいくつかの戦法はある。

まず、必殺技なら出せることを利用しての「発動無敵→タイフーン」。このへんはほとんどのキャラに共通していることなので、使っている人も多いだろう。もしタイフーンが決まったならば、一瞬待って追い打ちを入れてみよう。ゲージがほとんどなくなってしまうが、最後に1発だけ撃つチャンスがある。相手がダークフォースの隙を狙って移動起き上がりをしてきたら、ジャンプミサイル（ハッピー＆ミサイルとほぼ同じもの）やバックダッシュミサイルを狙ってみよう。



移動起きから投げようとする相手には、



後ろに滑りつつミサイルを撃って燃やす。

ダッシュの話が出てきたところで、ダッシュミサイルについて詳しく解説しよう。本来ダッシュ中に必殺技を出しても、ダッシュをキャンセルしてその場で出るだけだ。が、ダークフォース中にボタンのみで出したミサイルは例外で、通常技と同じようにバレッタに慣性がつく。前や後ろに滑りながら撃つので、必然的にミサイルとの間隔を極端に狭くしたり、逆に広くすることも可能だ。上段にしか撃てないのが難点だが、これを利用した前ダッシュ→小ミサイル→ダッシュ→タイフーンなどの連携はそれなりに強力。また、バックダッシュミサイルは対空性能が非常に高く、これで間合いを離して適当に乱射していれば、ゲージの回復にも一役買ってくれる。



小ミサイルを滑りながら撃ち、



しゃがんで固まっている相手をタイフーンでつかむ。



へたな技はミサイルで潰してくれる。

ダッシュ大P

バレッタの立ち大Pはマシンガンを7連射する技だが、普通に出しても全弾ヒットさせることは不可能。しかし、ダッシュからならば慣性が付くので、チェーンこそかからないもののフルヒットして大ダメージを与えることができる。

非常にバレッタらしく気持ちのいい技なので、単に遊び技として終わらせず、何とか使いどころを考えてみてほしい。ラッシュ中に混ぜるほか、デモンクレイドルなどの隙の小さい技に対する返し技としてもいいだろう。空中でヒットしてしまっても、着地にちょうど7発目が重なって隙の大きさをフォローしてくれる。

アップルフォーユー

一種の投げ技であるアップルフォーユー。ダメージはゆうにゲージ3分の1はあるものの、投げ判定が出るまでに約60分の12秒かかってしまうのが欠点だ。

No money is No life



ここまで出していてもジャンプでかわされてしまう。

そこで、狙うからには完全に相手のガードを読むか、出の遅さをフォローすべく早めに「置いておく」ようにするしかない。

幸い、アップルフォーユーは相手に投げられ判定がなくても出すことができる。よって、
- ・相手の起き上がり
- ・J大Kをガードさせた後
- ・ダッシュ中Pを当てた後

などの状況では比較的安全に重ねることができる。投げ間合いは若干広めなので、ここと決めたら逃げられる前にすかさず出しておこう。

～第5項目～ 連続攻撃教本

注：、チェーンでつなぐものはカッコで括ってある。また、追い打ちが不確定な場合は>で表現している。

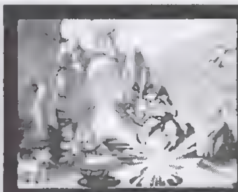
ランクイージー

●（J中P→J中K）→（下小K→下中P→下大K）>追い打ち

画面中央でヒットを確認した場合は、この基本チェーンを使う。威力はそこそこだが、あまり段数を増やすと威力の高い後半部分が空振りしてしまうので、あまり欲張らないほうがいい。

●下中P→ストライク>追い打ち

単純ながらもなかなかの攻撃力を誇る。ストライクは小中大どれでも性能や攻撃力は



下中Kでもいいが、連携のクセをつけるためにも下中Pで慣れておきたい。

変わらないので（編集部調べ）、下中Pを出したらそのまま連打しながらレバーを回せばいい。ちなみに、ストライクはボタンを押し続けることで溜めることができるが、この場合は連続技にはならない。また、ESで使用した時も不可。

●タイフーン→追い打ち

タイフーンの後は、ほんの一瞬遅らせて追い打ちを出せば確実にヒットする。レバーを左右に入れておき、動き出した瞬間に斜め上＋ボタンとするとタイミングをとりやすい。

バレッタには相手を燃やしてしまう技が多く、追い打ちの確定する状況が少ない。そのぶんESにすると標準以上の減りを見せるので、これで勝敗が決することも珍しくない。意外と侮れない連係だ。

ランクノーマル

●ダッシュ中P→下小K→下小K→下中P→ストライク>追い打ち

ラッシュの項目でも説明したが、攻めの基本型となる連続技。下小K2発の間隔は遅くてもつながるが、連打キャンセルしたものでないと下中Pにはつながらない。

タイミング的にはやや難しいが、できるだけすべて目押し一発でつなげられるよう練習してほしい。

●ダッシュ遠距離小P→（下中P→下中K→下大K）>追い打ち



ダッシュ中Pはやや遠めでもよい。



下小K×2で相手ののけぞりを長くし、



チェーンにならないように下中Pをつなぐ



ストライク後はほとんどのキャラに対して追い打ちが確定。

ダッシュ中Pだけでなく、小Pからでも目押しで連続技が決まる。が、しゃがみ技に一方的に負けることがほとんどなので、実用性は低い。ちなみに、この組み合わせは中→中→大とチェーンをつないでいるためそれなりに減るが、一部のキャラには決まらない。

●J中K→下小K→下ミサイル

単純な3段だが、下ミサイルのモーションは体の判定があまり前に出ないため、ガードキャンセル潰しとしても使える。昇り中P後のフォローとしても有効だ。

●（J小K→J中P→J中K）→（下小K→下大K）>追い打ち

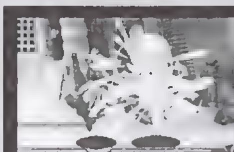
標準以上の身長の相手であれば、ジャンプ攻撃を3発安定して入れることができる。ただし間合いが離れやすい（3段目を低い位置で当てられるかの見極めが難しい）ので、地上技はあまり挟まないで安定したほうがいいだろう。

●（J中P→J大P）→下中P→ストライク>追い打ち

J大Pにはヒットストップがかからないため、J中Pをジャンプの頂点付近で出しても地上技につなぐことができる。ただし、J大Pののけぞりが短いので、確認してからの地上技は厳しい。下中Pを連打しつつ、ストライクまで決め打ちで出してしまったほうがいいだろう。対リリス戦で、キャンセル小（間合いによっては中）ソウルフラッシュに対する返し技として使える。



打点はこれだけ高くてもOK



大Pがギリギリつながり、



下中Pも連打でヒットする。

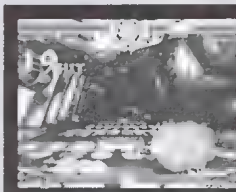
ランクハード

●（下小K→下中P）→下中P→ストライク>追い打ち

下中Pは隙が少なく、目押しでもう一度下中Pにつなぐことができる。これはチェーンではないので、さらに必殺技でキャンセルをかけることも可能だ。ダッシュ中Pから入ってES追い打ちまで決まれば、地上技だけで相手の体力を半分奪い去ることができる。

●（J小P→J小K→J中P→J中K→J大P）→下中P→ストライク>追い打ち

アナカリスなどの大型キャラに対しては、なんと空中チェーンが5段も決まる（残念ながら、J大Pは1ヒットしかしない）。実戦で入ることはまずないだろう。



手数のわりに威力は大したことない。一応画面端が絡めばもっと減らせる。

●（J小P→J小K→J中P→J中K）→（下小K→下中P→下中K→c+大K）

画面端で大きめのキャラ（横幅もあればベスト）に対して決まる限定連続技。相手が端にいると、↘+大Kで出る地雷にヒットバック（攻撃の反動で間合いが離れてしまう現象）がかからず連続ヒットしてくれる。

地上チェーンのダメージが小→中→中→大と非常に大きいので、追い詰めた時は地上部分だけでも狙ってみる価値はあるだろう。

Vampire Savior



ファラオもびっくり データ資料館



勝利メッセージリスト

勝ちメッセージの出現法則

基本的には各キャラとも0－Fのメッセージがランダムで出現する。（デミトリ、ザベル、アナカリス、リリスは1－Fまでのメッセージ）

デミトリ・アナカリスが、対同キャラの時、0番目のメッセージが2分の1の確率で選択される。残りの2分の1の確率で、0－Fのメッセージがランダムで選択される。

ザベルが、対レイレイの時、0番目のメッセージが2分の1の確率で選択される。残りの2分の1の確率で、8～Fのメッセージがランダムで選択される。

リリスが、対モリガンの時、0番目のメッセージが2分の1の確率で選択される。残りの2分の1の確率で、8～Fのメッセージがランダムで選択される。

デミトリ

0	偽りの力が本物に勝るはずがない 無礼者め！	8	「絶対」の力は存在するのだよ 例えばこの私がそうだ
1	死を賭して戦う… やはり最高の娯楽だ	9	魔と闇を統べる者 この私こそがふさわしい
2	もう終わりかね？ 夜はこれからだというのに	A	狂おしき闇の調べ ゆっくりと味わうがよい
3	闇に咲く血の華か… 存分に愛でてさしあげよう	B	…気に入らんな！
4	過ぎた夢を見れば その代償も高くつく…	C	自ら招いた結果に憤るなど 愚かさにも程があるというものだ
5	このひとときが私の人生に 快い彩りを添えてくれる	D	狂おしく咲くがいい 真紅に染まる血のバラよ…！
6	敗者の烙印は君にこそ似合いだ 謹んで受け取り賜え	E	えてして敗者は言うものだ こんなハズでは…と
7	たとえ君が死力を尽くそうとも 私の勝利は動かんよ	F	…つまらぬ見世物だ およそ私の気高さにつり合わぬ

ガロン

0	お前には俺が何に見える…？ 人か？獣か!?	8	血のたぎりを感じる マグマより熱く煮えている！
1	戦い続けるのが俺の運命なら せめて勝利に染めてやる！	9	あんたの自信とやらも このツメに引き裂かれたようだな
2	牙なき者に生きる資格なし！	A	瞳に捉えられるものだけが この世の全てでないと知れ！
3	それが命を賭した戦いか？ 侮辱もほどほどにしろ!!	B	…お前ではなかったのか？ 俺の魂に呼びかける声は…
4	過去も未来もない あるのは今、牙をむく一瞬だけだ！	C	なにもかも失ったからこそ 今の俺は存在する
5	負けを認めるのか？ すなわちそれは、命の放棄だ？	D	俺はもっと疾くなる！ そう…光さえも越えてみせる!!
6	…行くがいい おびえる相手をいたぶる趣味はない	E	お前には解るまい 自分が自分でなくなる恐怖が…！
7	俺の中の野生が叫ぶ すべてを裂けと駆り立てる…	F	早く去れ！ この俺が正気を失う前に！

ザベル

0	ヘイ、スイートハート！ オマエのためなら死ねるゼイ！	8	良く言われるぜ、オメエは 「骨のある奴だ」ってなァー!!
1	聞こえるか？絶望のギター！ 泣かせるフレーズだぜェ!!	9	シャラ　　　　ップ！ 死ぬ時くらい、静かにしてな！
2	死ぬ時ゃ死ぬんだ！ 俺にとっちゃ大した事じゃねェ！	A	ノー・フューチャーだぜ！
3	今日も元気に死んでるぜェ――!!	B	アンコール？ なんべん死んだら気が済むんだァ？
4	ダメだ！オマエのビートにゃ 血が通っちゃいねェ！	C	ショウターイム！ モノホンの切断マジックだぜェ!!
5	地獄に落ちろだァ!? 今そこから来たばかりだぜェ!!	D	俺の相棒ル・マルタをよろしくな！ けっこうキレるヤツだぜ！
6	地獄の亡者と悲鳴でハモりなァ！	E	バックコーラスがないとノレねェ!! しっかり叫びなァ、ヒャッハァ!!
7	お名残惜しいがフィナーレだ！ とっとと人生の幕を降ろしな!!	F	アンタ、死んでる場合じゃネェぜ！

ビクトル

0	ここ　どこだろ？	8	まだ　うごくか？ おまえ　しつこい
1	はかせ　しんだ でもおれ　もうかなしくない	9	おれ　さいきんわかった おれのパワーは　でんきパワー
2	おれ　たたかう きょうも　あしたも	A	ともだち　ほしい おまえ　ともだちになれ
3	まけるとしぬ おれ　しぬのはいやだから　かつ	B	らんぼうもの　きらわれる エミリーが　そういってた
4	おまえ　なんでたたかう？ おまえも　しぬのは　こわいか？	C	エミリー　もとにもどるまで おれ　たたかうの　やめない
5	おまえ　てごたえない おれ　おもしろくない	D	エミリー　しんでない でんき　たりないだけ…
6	おれ　きほんてきに　つよい	E	おれ　ほんきだしたら　こわい たぶん　うちゅうさいきょう
7	おれ　しってる こういうの　むてきっていう	F	おれ　もともとはバラバラ おまえも　なってみるか？

モリガン

0	あいかわらず激しいのね だけど、あせっちゃダメよ	8	楽しませてくれると思ったけど …とんだ見込み違いね！
1	ひとつくらい弱点を 教えてあげてもよかったかしら？	9	ま…60点てとこかしらね
2	あなたが攻めてこないと あたしも燃えないわ…	A	永遠の愛なんて要らないわ この一瞬だけ高まればいいの
3	美味しかった…また頂戴ね	B	まだ恐がっているの？ 一緒にのぼりつめましょ…
4	いますぐその痛みが 例え難い悦びに変わるわ	C	夜はオトナの時間なの 子どもはもう帰りなさい
5	…真の安らぎは 闇の中でこそ得られてよ	D	かわいいヒト… 身も心も奪ってあげる
6	フフ…イジメ甲斐があったわ	E	ほら…聞こえるでしょ？ この胸の高鳴りが…
7	ガムシャラなのは若い証拠 恥じなくていいのよ…	F	変わらぬ時を過ごすのは 死より恐ろしい…そう思わない？

アナカリス

0	汝　真似ることなかれかれかれ	8	刮目せよせよせよ これぞ宇宙の理なりなりなり
1	敗者よさがれがれがれ 勝者に道を開けるのだのだのだ	9	ゆめゆめ疑うことなかれかれかれ
2	悔い改めよめよめよ 王は寛容であるぞるぞるぞ	A	王には王の王の王の 民には民の戒めありありあり
3	定めによりてりてりて 王は民を守るものなりなりなり	B	孤独を嘆くなくなくな 我が教示を受けよけよけよ
4	信じよじよじよ されば報われんれんれん	C	神は我が内にありありあり
5	今我が国民となればればれば もれなく王の慈愛ありありあり	D	新生王国建立記念念念 国民大募集中中中
6	ひとりかりかりか それはさびしかろうろうろう	E	あわれなりなりなり 愚策の極み極み極み
7	下々の技の数々数々数々 存分に堪能せりせりせり	F	なにごとかとかとか 王の語りを邪魔するでないないない

フェリシア

0	このシッポがね 勝敗を分けるポイントなの！	8	スターになったからって レッスンさぼっちゃダメだよね
1	あたし素早いでしょ？ だってダンサーだもん!!	9	あなたも夢中になれるコト 見つけられたらいいね！
2	フェアプレイでいこーよ、もっと！	A	悪いとは思ったんだけど… メいっぱいやらなきゃ負けていたの
3	戦うのってダンスに似ているよね ビシッと決まると気持ちいーし	B	生きてるってスバラしいネ！ そう思…わない？　それはドーモ
4	これくらいやんないと 見せ場がないって言われるもんね	C	ちょっとおおげさスギ！ かすっただけじゃないのぉ
5	こーゆーこと続けてると セーカクが乱暴になっちゃうかも	D	夢は捨てないでね！ 人生に挫折はつきものなんだから
6	そのノリはいーんだけどぉ 笑顔じゃなきゃウケないよっ！	E	これくらいでメげてるよーじゃ スターはほど遠いんじゃない？
7	ハァ、ハァ、んもー 少しくらい休ませてよっ！	F	どんなときでも明るく アタシ、そー決めてるのっ！

ビシャモン

0	よおぉッ斬斬斬！斬斬斬！ 斬斬斬、斬ッとくらァ!!	8	ワシは死なん！名を変え姿を変え 呪いつづけるのじゃァアア!!
1	まずは目じゃ！　次に耳じゃ！ そして首じゃアァ――――ッ!!	9	あの男の名、いたく気に入った！ 今も名乗らせてもろうとるワイ！
2	袈裟斬り、胴斬り、カブト割り！ 望みの太刀、馳走してくれるワァ!!	A	脅えんでもいい！　かっ首 飛ばしてやるから安心せいッ!!
3	憤怒！　鬼影！ 怒ッ声イイイ――――ッッ!!	B	血じゃ！　目の前が真っ赤じゃ！ ヒヒャヒャヒャフヒヒヒャヘヘ!!
4	ワシは人斬りが好きでのぅ！ 三度のメシより好きでのォ――!!	C	あァこの刃ごたえ、返り血の味！ 殺しの道楽、やめられんのぅ！
5	甘いワ！ ここは血で血を洗う、いくさ場ぞ！	D	クワァァァァァッ!! うぬが相手では刀が泣きよるワィ!!
6	刃ァーッ刃ッ刃ッ刃ッ刃ッ!! 冥土までまっぷたつじゃア――!!	E	一太刀ィ！　二太刀ィ！ 三太刀で昇天ンンン!!
7	泣けィ！わめけィッ！もがけィッ！ あがけィッ！死ねィィィィィィッ!!	F	ここは居心地よいのぅ！ 血の匂いにむせかえるワィ！

オルバス

0	どうも地上の生物は 優雅さに欠けるようだ	8	大いなる水の意志が お前の罪を裁くだろう
1	気が進まんな 弱者を手にかけるというのは…	9	誇りなきものに かける情けはない！
2	我が一撃は水の民の怒りと知れ！	A	さて…聞かせてもらおうか 無謀にも私に挑んだ理由を
3	どうした、地を這う者よ？ ここは水の中ではないぞ	B	これが試練だとするなら 私にはまだまだ学ぶべき事があるな
4	何か思い違いをしているようだな 狩人は私、獲物は君だ	C	私は誓ったのだ 水の世界に恒久の和をもたらすと
5	潤いのない世界は肌になじまぬ	D	やはりな…ただの雑魚か！
6	水を軽んじる者に救いはない すべての命の源は水なのだから	E	守るべき者、愛する者のため 私は戦う…あくまで気高く！
7	わが息子よ…無事でいてくれ！	F	流れを読むのではない 流れそのものになるのだ

サスカッチ

0	こんくらいの暑さ どうってことねぇ！	8	余裕ブッこいてっと 今晩のオカズにしちまうからな！
1	オーイ長老！ いたら返事しろー!!	9	足のデカさを比べてみりゃあ どっちが強いかなんてイッパツだ
2	なんでいっつも オイラの邪魔すんだ!?	A	こんなこともうしねぇって約束しろ でなきゃもっかいオシオキだ！
3	オイ、このへんに うまいメシの食えるとこねーか？	B	オメエ、根性あるな！ 今度ウチの村でオゴってやるぞ
4	勝負ってのはイキオイだ オメエは思い切りが足りねぇな	C	まだわかんねぇか？ オメエもう負けてんだよ！
5	こー見えてもオイラ キバはすげぇんだぞ！	D	やっぱ食後スグには 戦うもんじゃねぇな…ゲプ
6	こんなときバナナがありゃあ 最高なんだけどなあ	E	オメエ、ヒマしてんなら 仲間さがしを手伝わねぇか？
7	オメエさっきから笑ってねぇか？ それってスゲエ失礼だぞ！	F	とんでもねぇとこに来ちまったな ま、メシが食えりゃ文句ねぇけど

レイレイ

0	あたしたちって つくづくついてないのネ…	8	気分だけじゃなく 体まで腐っちゃいそーだワ
1	そーいうことするかなーふつー!!	9	なんかハリキってますけどぉ だいじょーぶですか!?
2	結果的にはこーなったけど そんなに悩まなくていーと思うよ	A	結局こーなるんだからさあ ジタバタすんのカッコ悪いよ！
3	これでも死んじゃってるワケだし 同情くらいは欲しいよね	B	中国を誤解しないでよ！ あたしみたいのばかりじゃないの
4	助け合っていこーね、お姉ーちゃん …って、聞いてる!?	C	えっと、あの―― 生前、お会いしましたっけ？
5	ツボにはまると恐いよ あたしたち	D	そっちもできたら武器使ってね 反則負けなんてヤだから
6	もーアイヤーとかシェーシェーとか 言っている場合じゃないワケ	E	死んでても お腹は減るのね…あうー
7	そう死体死体っていわないでよ けっこー気にしてるんだから	F	なんかタイヘンなことに なってるようですが、サヨナラー!!

ジェダ

0	勝利とは？存在とは？ 君たちには永遠に不要のテーゼだ	8	自分で言うのもおこがましいが 私は聡明なのだ…あきれるほどに
1	偽善？違うね そもそも万物に善悪の区別などない	9	言いたいことは分かるよ 希望にそえぬのは残念だが
2	闇という存在…母の懐にも似た その包容力に安堵したまえ	A	雑誌の懸賞に当たるよりも簡単だ この私の真意を理解するのはね
3	ところで君は知っているかね？ 真理にそむく愚者の哀れな末路を	B	「死」によってのみ救済される命 矛盾ではない、論理的帰結だ
4	理解し、実践する…崇高な理念の 持ち主にのみ許される生産的行為だ	C	感性のリビドーが質的崩壊により パライソに達する…わかるかね？
5	ああ、ひとつ言い忘れていたよ 君と話すのもこれが最後だ、とね	D	ただ死に向かうだけの生命なら せめて我がためにささげるが良い
6	たとえるなら、そう 嵐の前夜に咲いた可憐な花一輪…	E	心静かに待ちたまえ 死への旅立ちを望む者よ
7	詩人の憂いは永久の闇との邂逅 つまりは、そういうことだ	F	奇跡の信者は大勢居るが 君は確率ゼロの勝機を欲するのかね

リリス

0	リリスとあなた ひとつになっても、きっと大丈夫よ	8	あ…どうしよう こんなに熱くなってきちゃった…
1	ね…教えて リリスの知らない楽しいこと	9	痛いの、キライじゃないよ だんだんキモチよくなってくるもの
2	あなたの血… キラキラして、とってもキレイね	A	あったかい… これが血、これが命なのね
3	どうしてやめちゃうの？ もっとして欲しいよう	B	ヤン、くすぐったいよ そんなのじゃ物足りないったら
4	こういうことって、初めてなの でも…なんだかフシギな感じ	C	ステキな瞳… ね、リリスにちょうだい？
5	ヘンなの… ぐったりしちゃってる…フフッ	D	なにかが溶けていく感じ フワーッとしてすごくイイ気分…
6	ずっとこのままなんて、ヤ 早くホントの体が欲しい	E	もとある場所に帰るだけ それを望んで、何が悪いの？
7	そんなにキツくしたら 壊れちゃうよう…！	F	ひとりはもうイヤ これからずっと、一緒に遊ぼ？

キュービィ

0	ハナ…ハナハスキ アマイミツガ　イッパイ	8	ドコカラ　タベテホシイ？
1	アナタ　ナゼコワガルノ？ アタシノナカマニナレルノニ	9	オイシイ　オイシイ ネバネバ　チュルチュル
2	イイニオイ… ハチミツミタイナノ	A	ペタペタスルノ　タノシイノ
3	アタシ、スキキライハ　ナイノ ダカラアンシンナノ	B	ナカマ　フヤスノ ソレガ　シメイナノ
4	アナタハキット エイヨウマンテン	C	サイショハ　アタマカラ ツギニ　オナカノナカ
5	ゼンブホシイノ ナカミ、ゼンブホシイノ	D	タマシイノ　カチハ エイヨウデキマルノ
6	チクットスルダケ コワクナイヨ	E	スグ　オナカスイチャウノ タベテモタベテモ　タリナイノ
7	オナカイッパイニナルマデ ズット　イッショニイヨ？	F	アナタ、ダイスキ ゼンブタベチャウカラネ

バレッタ

0	殺っちゃおーかなー どーしよっかなー♪	8	ごめんねえ あたしも生活かかってるのっ
1	いっけない、道草くってたら スッゲエ遅くなっちゃったっ	9	あたし夢があるの ダーメ　教えてあげなーい
2	ねーェ、いいもうけ話しらなぁい？	A	もう、最近シケた客ばっかで いやんなっちゃう！
3	次にそんなフザケたマネしたら ハチの巣にするぜって感じかなっ	B	この世の中のものみーんな ブッ壊したら気持ちいーだろーなぁ
4	お願いきいてくれるぅ？ 有り金ぜーんぶ置いてって♡	C	いたいけな少女をつかまえて イケナイ事しよーったってダ・メ♡
5	あたしってのんびり屋さんだけどォ キれるとヤバいから大注意ねっ	D	とりあえず貧乏はヤだからぁ こーやってかせいでるってワケなの
6	おねぼうサンは嫌われるよっ そろそろ起っきしましょーねっ	E	イヤン、だめェ、こないでっ くんなっつってんだろオラァ!!
7	道に迷っちゃったの ホ・ン・トよっ！	F	あたしコドモだから わっかんなーい♪

乱入前メッセージ集

デミトリ（乱入キャラ：ビシャモン）

刄ァッ刄ッ刄ッ刄ァァ――!!
血ィ！　血のニオイ邪ァ――!!

キサマのなかから
熱い血がにおっておるゾォ!!

おとなしくそこになおれィ！
今からワシが斬ってしんぜるゥ!!

ガロン（乱入キャラ：バレッタ）

こんにちは♪
オオカミさん♡

あなたのオクチは、どうして
そんなにおおきいの？

きっと…そーね、殺っちゃった
後に引きさきやすいように、カナ？

っつーワケで、ちょいと
狩らせてもらうワよン♡

ザベル（乱入キャラ：レイレイ）

あら…アナタも、もと人間？

おたがい不幸な身の上よね
でもま、しょーがないわ

…？ちょっと、なに？
その目つきは!?

あ、アタシたち、死んでる方との
おつきあいはエンリョしたいです！

ビクトル（乱入キャラ：リリス）

あなたも…大切なものを
なくしちゃったのね

でも、それはかえってこないわ
あたしには解るの

だから…あなたもわたしと
あのひとの一部になりましょ…

モリガン（乱入キャラ：デミトリ）

モリガンよ…まだこのくだらない
救済とやらにつきあうつもりか

いいかげんこの世界にも
あきてきた…

さあ、アーンスランドの主よ
この私と戦え

魔界最強を賭けて…
闇を統べる資格を賭けて！

アナカリス（乱入キャラ：キュービィ）

マカイ　ホロビルノ
タベモノ　ミンナナクナルノ

ソンナノ　タエラレナイノ
オナカスイテ　シンジャウノ

ダカライマノウチ
エイヨウ　イッパイアツメルノ

アナタ　エイヨウ？　ドク？
オイシイ？　タメシテミヨット

フェリシア（乱入キャラ：モリガン）

どう？元気にしてた？
子ネコちゃん

あたしもあいかわらずよ…
それなりに楽しい毎日だわ

だけど今しつこい男に
つけまわされて、まいってんの

ね…久しぶりに
あたしと遊びましょ…フフッ

ビシャモン（乱入キャラ：ビクトル）

おまえ　たましい
いっぱいもってる

おれ　それ　あつめる
たましい　いっぱい　いる

たましい　あつめないと
エミリー　いきかえらない

オルバス（乱入キャラ：フェリシア）

エヘヘ…あのね、あなたに前から
たのみたいことがあったの

あなたって…ヨダレが
出ちゃいそうなほど…

…ダンスが得意そう！
ね、あたしといっしょに踊らない？

きっとダンスパートナーに
ピッタリって感じよ！

サスカッチ（乱入キャラ：オルバス）

決して疑うわけではないのだが
…私の息子アルバを知らないか？

……………？
…おい、聞こえてるか？

無用な戦いは好まぬ私だが
…無視されるのはもっと好まぬ！

レイレイ（乱入キャラ：ザベル）

ニオうぜェ…俺サマの
大好きなニオイ…「死臭」!!

めずらしいじゃネェか…
アンタらがここにいるとはなァ

それほどまでにこの俺サマが
いとおしいってワケだな？

ＯＫ！　連れてってやるぜェ
もっとスバラＣィー地獄によォ!!

ジェダ（乱入キャラ：ジェダ）

ゴースト…思念のブレが
生み出した偽りのイメージか

やがては正しい姿にもどるの
だろうが、いまは好ましくない

完全救済の目的を果たすまでは
リーダーは一人でいい

とりあえず…君には
いったん消えてもらおうか

リリス（乱入キャラ：ジェダ）

どうした…？
なぜ私の言うことが解らない…？

君が心配することなどない
本当の体など、ひとつでじゅうぶん

すなわち…すべての魂が一つに
同化した後の、私の「神体」の事だ

悪いが一足先に眠っておいてくれ
…ジャマはされたくないのだ

キュービィ（乱入キャラ：アナカリス）

お前はなんであるかるかるか
王を名乗るには役不足足足

常にこの世に王はひとりとりとり

絶対王アナカリス以外に外に外に
民を率いる資格なしなしなし

バレッタ（乱入キャラ：ガロン）

ただの子供かと思ったが…
違うな、その目は

お前の中に流れている獣の血…
俺はごまかせないぞ！

さあ、来い!!　だまって
殺られるほどバカじゃない!!

各キャラクターボイスリスト

ヴァンパイア セイヴァー ボイスリストについて

キャラ別リストに書いてある目的の欄の内容は使用目的の代表例です。

デミトリボイス

01	うあー	KO	13	笑い	登場
02	ぬあっ	ぶっとびやられ	14	ふっ	気合い
03	くそお	呪い（ちび化）	15	へあ	気合い
04	ファイア	カオスフレア	16	てあ	気合い
05	ゲットマイレイジ	ESカオスフレア	17	I'M BAT MASTER	DF発動
06	デモンクレイドル	デモンクレイドル	18	決まったな	挑発
07	いくぞ！	バットスピンES時のみ	19	レッツプレイ	挑発
08	地獄を味わえ	デモンビリオン	20	いーねー	挑発
09	死ね	ネガティブストーレン	21	カモン	挑発
10	カモンベイビ	ミッドナイトブリス	22	ふっ　愚かな	勝利
11	お似合いだな	ミッドナイトブリス	23	私を讃えろ	勝利
12	せあーっ	ミッドナイトブリス			

ザベルボイス

01	ノーウォー	KO	11	ナイスダンク	ヘルダンク
02	ノウッ	ダメージ	12	ゲヒャヒャヒャ	デスボルテージ
03	アーオッ	呪い（ちび化）	13	ロッケンロール	ガードキャンセル
04	ビートイット	スカルスティング	14	イエーイ	イービルスクリーム
05	アウ！	デスハリケーン	15	カモン（短い）	ヘルダンク
06	マイダーリン	レイレイ用登場	16	バウアウト	デスハリケーン
07	ウオンチュ		17	カモーン	登場
08	ウオンチュ	赤頭巾用登場 ル・マルタの声	18	ユウバット	挑発
			19	イッツロック	勝利
09	イッツロック	ル・マルタの声　勝利	20	ツイストアンド	デスハリケーン
10	マルウ	ル・マルタの声 ヘルズゲート	21	I'm living,but you' re dead	勝利

フェリシアボイス

01	うわー	KO	13	どうだ	プリーズヘルプミーの終り
02	いや	ぶっとび	14	にゃん	壁に張り付いた時
03	にゃお	呪い（ちび化）	15	猫パンチ	ESキャットスパイク
04	てい	気合い	16	あっちいけ	投げ
05	てーい	デルタキック	17	ふぎい	EXチャージ
06	くんくん	匂い嗅ぐ	18	レッツ　ゴー	DF発動
07	よっ	相手の頭にのる	19	ふにゃあはぁ	勝利
08	と	相手の頭から降りる	20	大嫌い	
09	いえい	勝利	21	大好き	挑発
10	おっす	登場	22	そーれ	ローリングバックラー
11	お願い	プリーズヘルプミー	23	はやく	プリーズヘルプミー
12	助けて	プリーズヘルプミー			

オルバスボイス

01	ぶわーっ	KO	07	おぐゃ	挑発
02	げぼ	ダメージ	08	ホーォオオ	波が出てくる時
03	ぎょえ	ぶっとび	09	半魚人語	勝利
04	けろけろけろけろ	呪い（ちび化）	10	半魚人語	勝利
05	ぶは	空中投げ	11	ぱ	投げ気合い
06	キャウアー	気合い			

レイレイボイス

01	ああーっ	KO	12	やーっ	ES暗器砲
02	あっ	ダメージ	13	それ	空中に投げる時
03	きゃあっ	ぶっとび	14	ふー	挑発
04	ほよ	呪い（ちび化）	15	いくよれいれい	登場
05	はっ	気合い	16	さいちぇん	勝利
06	いやっ	気合い	17	しぇいしぇい	勝利
07	ていや	気合い	18	しぇいしぇい2	リンリンの声
08	天雷破	天雷破	19	また乱入してね	乱入
09	来来剣神	地霊刀	20	にいはお	
10	はいな	中華爆弾	21	いくね	DF発動
11	あいやー	旋風舞	22	いくよ	DF発動

ガロンボイス

01	きゃおーん	KO	07	あおーーん	ビーストキャノン
02	わおん	ダメージ	08	わおーーーん	ドラゴンキャノン
03	わん	呪い（ちび化）	09	雄叫び人間～狼声～	登場
04	わう	気合い	10	とろいぜ	勝利
05	わーう	クライムレイザー	11	ちちち	挑発
06	おうおーう	ミリオンフリッカー	12	うるるる	唸る

ビクトルボイス

01	ぬわー	KO	10	博士	DF発動
02	ふご	ぶっとび	11	ふんがぁ？	けつ投げ
03	ばぶ	呪い（ちび化）	12	無理しちゃだめ（エミリー）	登場
04	ふぬ	気合い	13	俺最強	挑発
05	ふおー	ジャイロクラッシュ	14	ふが	挑発
06	ふがーー	メガスティク	15	いじめちゃだめ（エミリー）	勝利
07	サンダー	サンダーブレイク	16	がんばったわね（エミリー）	勝利
08	ふんが	メガフォーリッド	17	ほあ	勝利
09	ふぬ	気合い			

モリガンボイス

01	うわー	KO	12	みかけだおしね	勝利
02	くはっ	ぶっとび	13	いくわよ	DF発動
03	なにすんのよ	呪い（ちび化）	14	ごめんね	未使用
04	ソウルフィスト	ソウルフィスト	15	スプラッシュ	バルキリーターン
05	シャドウブレイド	シャドウブレイド	16	どお綺麗でしょ	勝利
06	えい	投げ気合い	17	きもちいいでしょ	ダークネス終了
07	落ちろ	投げ気合い	18	あはははは	勝利
08	楽しませてちょうだい	登場	19	あたれ	クリプティックニードル
09	また遊んであげる	勝利	20	でなおしといで	勝利
10	私のものにならない	挑発	21	悪いこね	フィニッシングシャワー
11	おしおきよ	ダークネスイリュージョン			

ビシャモンボイス

01	おのれー	KO	12	御免	切り捨て御免
02	やめろ	呪い（ちび化）	13	ぬは	鬼首捻り　手がでる
03	んっ	気合い	14	ふぁ	鬼首捻り　握る
04	とあっ	気合い	15	そこになおれ	
05	どりゃ	気合い	16	ぬはははは	ES辻疾風
06	んどりゃ	居合い斬り	17	呪文	登場
07	鬼炎斬	鬼炎斬	18	まだまだ斬り足りぬ	勝利
08	呪いは	骸封じ	19	血をよこせ	勝利
09	もらった	辻疾風	20	ふははははは 我が名は半若	
10	許さん	挑発			
11	殺す	挑発	21	怒っぱ	

サスカッチボイス

01	え、くわー	KO	06	わお	気合い
02	ふご	ダメージ	07	ばぬ	バナナたべる
03	わーい	呪い（ちび化）	08	ふおーーっ	ビックスイング
04	ふん	ビックブロウ	09	わーい	よろこび
05	がっ	気合い	10	やったやった	ゆきだるま

アナカリスボイス

01	おー	KO	08	あな	挑発
02	はっ	コブラブロー	09	（アナカリス語）	DF発動
03	よう	立ち中チョップ等	10	呪文（アナカリス語）	王家の裁き
04	飛び道具飲み込む	言霊返し飲み込む	11	呪文（アナカリス語）	勝利
05	飛び道具吐き出す	言霊返し吐き出す	12	（アナカリス語）	勝利
06	ラーーイ	登場	13	（アナカリス語）	勝利
07	？？？？	挑発			

ジェダボイス

01	ぬおっ	KO	12	狂い笑い	フィナーレ=ロッソ
02	ぬはっ	ぶっとび	13	含み笑い	イラ=スピンタ
03	くそー	呪い（ちび化）	14	大笑い	イラ=スピンタ
04	かー	呪い（ちび化）	15	その魂我に捧げよ	勝利
05	ふん	気合い	16	我が肉体となって	勝利
06	てあ	気合い	17	やれやれこんなに	勝利
07	はあっ	気合い	18	ふん、弱いな	挑発
08	死ね	ネロ=ファティカ	19	ふん	タイムオーバー負け
09	爆せよ	サン=パッサーレ	20	恐れてはいけない わたしは最初 であり最後である	負け
10	契約完了	プロヴァ=ディ=セルヴォ			
11	魂と血の返済を求める	DF発動			

キュービィボイス

01	びゃー	KO	11	ぱにい！	QJ（キュージェイ）
02	びゅうい	ダメージ	12	ボム	QJ（キュージェイ）
03	びゅわー	ぶっとび	13	びゅーん	引き分け
04	ぶん	呪い（ちび化）	14	（歌）ぶぶぶぶんぶん	蜂の巣の上で
05	びゅーん	DF発動	15	きゅうう	気合い
06	びゃあ	気合い	16	ぶうん	気合い
07	きゅふふ	挑発	17	きゅ	エスパイビー
08	だー	デルタA	18	ぶーん	ダッシュ
09	ぱに	登場	19	ぶあー	繭生まれ屈伸
10	はにい？	シー・アール失敗			

バレッタボイス

01	うわー	KO	23	イエッサ（ハンターの声）	クールハンティング
02	あーっ	ダメージ	24	はい、どうぞ	アップルフォーユー
03	ぐっ	ダメージ	25	ちぇすと	前ダッシュ
04	やっ	気合い	26	ハイお嬢様（執事）	勝利
05	おりゃ	気合い	27	これだけしけてる	勝利
06	おら	気合い	28	どっせい	勝利
07	ずどん	スマイル＆ミサイル	29	どっせい （かわいい声）	勝利
08	どっかん	スマイル＆ミサイル			
09	どっどん	ハッピー＆ミサイル	30	あれ	勝利
10	いやーん	チアー＆ファイアー	31	昔、昔あるところ	タイムオーバー負け
11	こないで	ジェラシー＆フェイク	32	あばよ	首斬り（投げ）
12	おいでハリー	挑発	33	うっしゃ	前ダッシュ
13	あらっ	ころぶ	34	歌	歩きステップ時
14	あっお花	しゃがみため	35	どすこい	DF終了
15	あっ蝶蝶	しゃがみレバー入れ大K	36	大丈夫？	途中参加
16	いくわよ	DF発動	37	入ってくんな	途中参加
17	ちっ	ビューティフル メモリー失敗	38	どうしてそんなに お口が大きいの	登場
18	チャンス	ガードキャンセル	39	たらんたらたた	回転投げ
19	おばあちゃん	ビューティフルメモリー	40	歌1	勝利
20	泣く	ビューティフルメモリー	41	歌2	勝利
21	一丁あがり	ビューティフルメモリー	43	きゃー	バックダッシュ
22	カモン	クールハンティング			

リリスボイス

01	きゃーっ	KO	16	げろげろ	投げ失敗
02	うっ	ダメージ	17	てあ	メリーターン
03	いやん	呪い（ちび化）	18	いっけえ	ESシャイニングブレイド
04	ソウルフラッシュ	ソウルフラッシュ	19	どしたどした	空中ルミナスイリュージョン
05	シャイニングブレイド	シャイニングブレイド	20	笑い	ESメリーターン
06	ソウルフラッシュ （巻き舌）	ESソウル フラッシュ	21	テンプテーション	スプレンダーラブ
			22	やったね	ルミナスイリュージョン
07	やっ	気合い	23	もうだめぇ	挑発
08	遊びにいこっか	勝利	24	へい！	グルーミーパペットショウ
09	どう、かわいい	勝利	25	ショウタイム	グルーミーパペットショウ
10	分身	DF発動	26	ぜんぜんだめね	グルーミーパペットショウ
11	はっ	気合い	27	もうちょい	グルーミーパペットショウ
12	いやあ	気合い	28	超やるじゃん	グルーミーパペットショウ
13	超やばいよ	乱入されたとき	29	いけてる	グルーミーパペットショウ
14	とんでけーばいばい	ミスティックアロー	30	やるう	勝利
15	どう？	投げ			

ナレーション

	ナレーション		02	テクヒット	
01	GET READY		03	イエス	コンボ回数
02	FIGHT		04	ミラクル	コンボ回数
03	KO		05	モンスター	コンボ回数
	ナレーション演出		06	イエー	GCなど
01	ファーストアタック		07	ダウン	

ヴァンパイア セイヴァー担当声優リスト

所属事務所はすべて株式会社アーツビジョンです。
AC　アーケードゲーム
CS　コンシューマーゲーム
PS　プレイステーション

キャラ	声優名	過去関連作品
ジェダ	千葉　一伸	ACストリートファイターⅢ（ショーン）
バレッタ	松下　美由紀	
キュービィ	松下　美由紀	
リリス	小西　寛子	CS PSのロックマンバトルチェイス（ロールちゃん）
デミトリ	檜山　修之	CS PSのロックマンバトルチェイス（フォルテ）
モリガン	神宮司　弥生	AC D&D®シャドウ オーバー ミスタラ（シーフ）
フェリシア	荒木　香恵	
レイレイ	根谷　美智子	ACクイズなないろドリームス（想鐘サキ）（妖精）（リンツ）（シャーロット）

キャラ	声優名	過去関連作品
ビクトル	徳丸　完	ACストリートファイターⅢ（オロ）
サスカッチ	徳丸　完	
アナカリス	徳丸　完	
ビシャモン	徳丸　完	
ナレーション	徳丸　完	
オルバス	上田　祐司	
ザベル	上田　祐司	
ガロン	上田　祐司	
演出ナレーション	上田　祐司	
ビクトル妹（エミリー）	吉住　梢	

防御力と根性値

●各キャラクターの防御力（デミトリを平均＝0として）

デミトリ	0	ガロン	-1	ザベル	-1	ビクトル	2
モリガン	-2	アナカリス	0	フェリシア	0	ビシャモン	1
オルバス	0	サスカッチ	1	レイレイ	-2	ジェダ	0
リリス	-1	キュービィ	-1	バレッタ	0	ハイパーザベル	2
朧ビシャモン	1						

●各キャラクターの根性値（デミトリを平均＝0として）

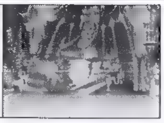
デミトリ	0	ガロン	0	ザベル	-2	ビクトル	0
モリガン	0	アナカリス	-2	フェリシア	0	ビシャモン	-4
オルバス	1	サスカッチ	0	レイレイ	-1	ジェダ	1
リリス	0	キュービィ	-3	バレッタ	0	ハイパーザベル	0
朧ビシャモン	-3						

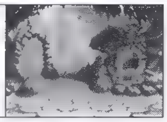
●各キャラクターの根性値がかかり始める残り体力ゲージ量（単位：ドット）

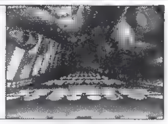
デミトリ	30	ガロン	30	ザベル	38	ビクトル	28
モリガン	30	アナカリス	30	フェリシア	30	ビシャモン	30
オルバス	20	サスカッチ	30	レイレイ	30	ジェダ	30
リリス	30	キュービィ	40	バレッタ	38	ハイパーザベル	30
朧ビシャモン	38						

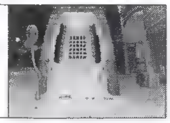
ステージの法則

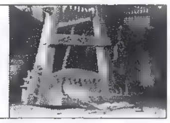
●同時にキャラクターセレクトに入った場合は2Pキャラのステージになる。
●乱入時は乱入キャラのステージになる。
●各キャラのステージは何種類かのステージの中から確率で決まる。キャラごとに、ステージ、確率は違う。表を参照。

旧デミトリ


旧モリガン


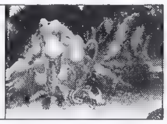
ビル


地下鉄


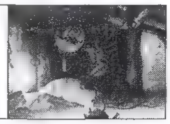
拷問


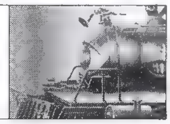
戦時中

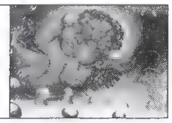

砂漠


熱帯雨林


桃源郷


ヤマンバ


魔列車


赤ん坊


●各キャラクターの地元ステージ一覧

キャラクター名	CPU戦	対戦
デミトリ	主に旧デミトリ	主に旧デミトリ
ガロン	主に地下鉄	主に地下鉄
ザベル	主に拷問	主に拷問
ビクトル	主に戦時中、拷問	主に地下鉄、ビル
モリガン	主に旧モリガン	主に旧モリガン
アナカリス	砂漠のみ	主に砂漠
フェリシア	主にビル	主にビル
オルバス	主に熱帯雨林	主に熱帯雨林
サスカッチ	主に熱帯雨林、桃源郷	主に熱帯雨林
ビシャモン	主にヤマンバ	主にヤマンバ、戦時中
レイレイ	主に桃源郷	主に桃源郷
ジェダ	赤ん坊のみ	魔列車、赤ん坊以外の全ステージ
リリス	主に旧モリガン、地下鉄、ビル	主に旧モリガン、桃源郷
キュービィ	主に熱帯雨林、桃源郷	主に熱帯雨林、桃源郷
バレッタ	主に地下鉄、戦時中	主に地下鉄、ビル

●キャラ別・ステージ選択確率表

キャラクター名	ステージ（確率）※16分率
デミトリ	旧デミトリ（10）、地下鉄（3）、ビル（3）
ガロン	地下鉄（9）、ビル（2）、砂漠（2）、熱帯雨林（3）
ザベル	拷問（10）、地下鉄（3）、ビル（3）
ビクトル	地下鉄（5）、ビル（5）、戦時中（3）、拷問（3）
モリガン	旧モリガン（10）、地下鉄（3）、ビル（3）
アナカリス	砂漠（12）、拷問（4）
フェリシア	ビル（8）、地下鉄（4）、桃源郷（4）
ビシャモン	ヤマンバ（8）、戦時中（8）
オルバス	熱帯雨林（12）、桃源郷（4）
サスカッチ	熱帯雨林（8）、桃源郷（4）、拷問（4）
レイレイ	桃源郷（10）、旧デミトリ（3）、旧モリガン（3）
ジェダ	拷問（3）、旧デミトリ（2）、地下鉄（2）、旧モリガン（2）、ビル（2）、砂漠（1）、ヤマンバ（1）、桃源郷（1）、戦時中（1）、熱帯雨林（1）
リリス	旧モリガン（10）、桃源郷（6）
キュービィ	熱帯雨林（8）、桃源郷（8）
バレッタ	地下鉄（6）、ビル（6）、戦時中（4）

移動データ集

●各キャラクターの前ダッシュと後ダッシュ（ドット／1フレーム）

	前ダッシュ	前重力	後ダッシュ	後重力	攻撃後
デミトリ	6.000	0.000	6.000	0.000	変化なし
ガロン	5.000	-.406	10.00	-.187	変化なし
ザベル	5.000	-.039	5.000	-.039	重力2倍
ザベル（空）	5.000	-.039			放物軌道
ビクトル	6.000	-.054	5.000	-.054	重力-.125
モリガン	8.000	2.375	7.000	2.500	放物軌道
アナカリス	5.000	-.046	5.000	-.039	前重力-.125 後重力-.117
フェリシア	11.50	-.437	9.000	-.250	重力2倍
ビシャモン	8.500	-.125	9.000	-.187	重力2倍
オルバス	6.000	-.031	8.000	-.125	変化なし
サスカッチ	8.000	-.125	8.000	-.062	変化なし
レイレイ			6.000	-.054	変化なし
レイレイ（空）	5.000	-.125			放物軌道
ジェダ	8.000	0.000	7.000	0.000	放物軌道
ジェダ（空）	2.000	0.500			放物軌道
リリス	5.500	-.062	4.750	-.062	変化なし
キュービィ	6.000	-.054	6.000	-.054	重力2倍
キュービィ（空）	6.000	0.000			変化なし
バレッタ	6.000	-.046	5.000	-.039	重力2倍

●各キャラクターの前進・後退と前ジャンプ・後ジャンプ　（ドット／1フレーム）

歩き速度	前進	後退	前ジャンプ	後ジャンプ	X重力
デミトリ	3.000	2.625	4.0000	4.2500	-.0195
ガロン	4.375	3.125	4.6250	4.7500	-.0195
ザベル	2.750	2.500	3.3125	3.4375	-.0195
ビクトル	2.500	2.250	3.5000	3.6250	-.0195
モリガン	3.250	2.750	4.1250	4.2500	-.0195
アナカリス	2.250	2.000	2.5000	2.5000	0.0000
フェリシア	3.750	3.125	5.0000	5.5000	-.0195
ビシャモン	2.375	2.125	2.8125	3.3750	-.0195
オルバス	3.500	3.000	4.3750	4.6250	-.0195
サスカッチ	2.250	2.000	3.8750	4.1250	-.0195
レイレイ	1.500	2.625	4.0000	4.2500	-.0195
ジェダ	3.000	2.625	5.0000	4.0000	-.0195
リリス	3.250	2.750	4.1250	4.2500	-.0195
キュービィ	3.000	2.625	4.0000	3.5000	-.0195
バレッタ	3.000	2.750	4.0000	3.5000	-.0195

●各キャラクターの移動起き上がり距離　（単位はドット）

	前	後
デミトリ	144	144
ガロン	126	126
ザベル	114	114
ビクトル	144	144
モリガン	138	138
アナカリス	138	138
フェリシア	156	156
ビシャモン	168	168
オルバス	138	138
サスカッチ	138	138
レイレイ	120	120
ジェダ	138	138
リリス	138	138
キュービィ	144	144
バレッタ	144	144

各種飛び道具の飛行速度と最大飛行距離

●飛距離は全て飛行時間（弾が消滅するまでの時間）でプログラムされています。また、表内の数値は（ドット／フレーム）です。
●飛び道具は時間経過による攻撃値の変化はありません。
●ディオ＝セーガの空中停止時間は64フレームです。

	初速X	初速Y	加速X	加速Y	飛行時間
カオスフレア（地上・空中共）弱	3.0	—	—	—	80フレーム
カオスフレア（地上・空中共）中	4.0	—	—	—	80フレーム
カオスフレア（地上・空中共）強	5.0	—	—	—	80フレーム
カオスフレア（地上・空中共）ES	6.0	—	—	—	60フレーム
ドラゴンキャノン	10.0	—	—	—	∞
ソウルフィスト（地上）弱	4.0	—	—	—	52フレーム
ソウルフィスト（地上）中	5.0	—	—	—	72フレーム
ソウルフィスト（地上）強	6.0	—	—	—	88フレーム
ソウルフィスト（地上）ES	7.0	—	—	—	104フレーム
ソウルフィスト（空中）弱	4.0	—	—	—	∞
ソウルフィスト（空中）中	5.0	—	—	—	∞
ソウルフィスト（空中）強	6.0	—	—	—	∞
ソウルフィスト（空中）ES	7.0	—	—	—	∞
フィニッシングシャワー	14.0	—	可変	可変	∞
王家の裁き弱	2.5	-1.25	—	—	∞
王家の裁き中	2.5	-1.25	—	—	∞
王家の裁き強	2.5	-1.25	—	—	∞
王家の裁きES	2.0	-1.75			∞
	2.5	-1.25	—	—	∞
	3.0	-0.75	—	—	∞
棺の舞い	—	—	-8.0	-0.5	
ファラオマジック	2.5	-1.25	—	—	∞
ESキャットスパイク	6.0	—	-8.0	-0.25	∞
絡め魂（地上）弱	5.0	—	—	—	∞
絡め魂（地上）中	6.0	—	—	—	∞
絡め魂（地上）強	7.0	—	—	—	∞
絡め魂（地上）ES	8.0	—	—	—	∞
絡め魂（空中）弱	3.0	-4.0	—	—	∞
絡め魂（空中）中	4.0	-4.0	—	—	∞
絡め魂（空中）強	5.0	-4.0	—	—	∞
絡め魂（空中）ES	5.0	-1.0	—	—	∞
	3.0	-3.0	—	—	∞
閻魔石	5.0	—	—	—	∞
ソニックウェイブ弱	3.5	—	—	—	18フレーム
ソニックウェイブ中	4.1	—	—	—	24フレーム
ソニックウェイブ強	4.5	—	—	—	30フレーム
ソニックウェイブES	4.5	—	—	—	64フレーム
暗器砲弱	6.0	—	2.0	-0.2	∞
暗器砲中	6.5	—	5.5	-2.2	∞
暗器砲強	0.75	—	11.0	-0.25	∞
暗器砲ES	5.0	—	—	—	∞
返響器弱	3.5	—	—	—	16フレーム
返響器中	4.1	—	—	—	24フレーム
返響器強	4.5	—	—	—	30フレーム
返響器ES	4.5	—	—	—	92フレーム
ディオ＝セーガ（地上）弱	4.0	-2.0	1.5	0.14	26フレーム
ディオ＝セーガ（地上）中	4.0	-1.0	1.5	0.16	26フレーム
ディオ＝セーガ（地上）強	4.0	—	1.5	0.17	26フレーム
ディオ＝セーガ（地上）ES	4.0	-1.0	1.5	0.16	26フレーム
ディオ＝セーガ（空中）弱	4.0	—	1.5	0.01	26フレーム
ディオ＝セーガ（空中）中	4.0	-2.0	1.5	0.1	26フレーム
ディオ＝セーガ（空中）強	4.0	-4.0	1.5	0.13	26フレーム
ディオ＝セーガ（空中）ES	4.0	-2.0	1.5	0.11	26フレーム
ソウルフラッシュ（地上・空中共）弱	1.0	—	—	—	48フレーム
ソウルフラッシュ（地上・空中共）中	3.0	—	—	—	16フレーム
ソウルフラッシュ（地上・空中共）強	6.0	—	—	—	8フレーム
ソウルフラッシュ（地上・空中共）ES	1.0	—	—	—	80フレーム
QJ	3.0	1.5	—	—	240フレーム
+B	6.0	-4.0	—	0.25	∞
スマイル&ミサイル（上下共）弱	3.0	—	—	—	48フレーム
スマイル&ミサイル（上下共）中	4.0	—	—	—	48フレーム
スマイル&ミサイル（上下共）強	5.0	—	—	—	48フレーム
スマイル&ミサイル（上下共）ES	6.0	—	—	—	60フレーム
ハッピー&ミサイル弱	1.75	-4.0	—	—	∞
ハッピー&ミサイル中	4.0	-4.0	—	—	∞
ハッピー&ミサイル強	4.8	-3.0	—	—	∞
ハッピー&ミサイルES	6.0	-2.0	—	—	∞
クールハンティング	8.0	—	—	—	∞

飛び道具同士の押し合い法則

○＝対応する　×＝対応しない　△＝ガード時と同じ
絶対勝ち：一方的に勝ちます
絶対負け：一方的に負けます
押し合い：お互いに押し合います
一発勝負：当たった瞬間に弾同士の勝敗（負けた方は消える）が決まる
——&—：当たり判定しない

	弾同士	言霊	返響器	弾消し
カオスフレア（デミトリ）	押し合い	○	○	○
ドラゴンキャノン（ガロン）	絶対勝ち	×	×	×
ソウルフィスト（モリガン）	押し合い	○	○	○
空中ソウルフィスト（モリガン	一発勝負	○	○	○
フィニッシングシャワー（モリガン）	絶対負け	×	×	○
王家の裁き（アナカリス）	絶対負け	○	○	○
棺の舞い（アナカリス）		—	—	—
言霊返し（アナカリス）	吸い込む	—	—	—
ファラオマジック（アナカリス）	——	—	—	—
ESキャットスパイク（フェリシア）	一発勝負	×	×	○
絡め魂（ビシャモン）	絶対負け	×	△	○
閻魔石（ビシャモン）	——	—	—	—
ソニックウェーブ（オルバス）	絶対負け	○	○	○
ポイズンブレス（オルバス）	——	—		—
ウォータージェイル（オルバス）	——	—	—	—
ビックブレス（サスカッチ）	絶対負け	×	×	○
バナナ（サスカッチ）	——	—	—	—
ビックフリーザー（サスカッチ）	絶対勝ち	×	×	×
暗器砲（レイレイ）	跳ね返す	×	×	×
中華弾（レイレイ）	——	—	—	—
ディオ＝サーガ（ジェダ）	絶対負け	○	○	○
ソウルフラッシュ（リリス）	押し合い	○	○	○
空中ソウルフラッシュ（リリス）	押し合い	○	○	○
グルーミーパペットショウ（リリス）	——	—		—
QJ（キュービィ）	絶対勝ち	×	×	×
+B（キュービィ）	——	—	—	—
スマイル&ミサイル（バレッタ）	絶対負け	○	○	○
クールハンティング（バレッタ）	絶対勝ち	×	×	×

得点計算教室

ヒット時の得点
技表に書かれている攻撃力の数値を蓄積レベル表と回復レベル表のスコアレベルにあてはめて蓄積ダメージと回復ダメージを加えた数値がヒット時の得点になります。
例）バレッタの小パンチ
攻撃力=5（2）……蓄積レベル5
回復レベル2
スコア表から　蓄積レベル5=300
回復レベル2=100
合計=400スコア

各種ボーナス得点
コンボ数によるボーナスはコンボボーナス表を参照。

各ボーナス得点
・FIRST ATTACK　2000
・REVERSAL　1000
・GUARD CANSEL　1000
・TECK HIT　500

CPU勝利時得点
・タイム　時間×300
・体力　残り体力×100
コウモリ1匹（1本）につき20000
パーフェクト時のみ+10000
フィニッシュ
・ノーマル（FINISH）　0
・チープ（CHEAP FINISH）　0
・GC（G.C.FINISH）　0
・必殺技　（SPECIAL FINISH）　5000
・ES（ES FINISH）　10000
・EX（EX FINISH）　20000
・DF（DARK FORCE）　2000

●回復レベル表

LEVEL 00	SCORE_100	LEVEL 16	SCORE_500
LEVEL 01	SCORE_100	LEVEL 17	SCORE_600
LEVEL 02	SCORE_100	LEVEL 18	SCORE_600
LEVEL 03	SCORE_200	LEVEL 19	SCORE_600
LEVEL 04	SCORE_200	LEVEL 20	SCORE_600
LEVEL 05	SCORE_200	LEVEL 21	SCORE_700
LEVEL 06	SCORE_300	LEVEL 22	SCORE_700
LEVEL 07	SCORE_300	LEVEL 23	SCORE_700
LEVEL 08	SCORE_300	LEVEL 24	SCORE_700
LEVEL 09	SCORE_400	LEVEL 25	SCORE_800
LEVEL 10	SCORE_400	LEVEL 26	SCORE_800
LEVEL 11	SCORE_400	LEVEL 27	SCORE_900
LEVEL 12	SCORE_400	LEVEL 28	SCORE_900
LEVEL 13	SCORE_500	LEVEL 29	SCORE_1000
LEVEL 14	SCORE_500	LEVEL 30	SCORE_1000
LEVEL 15	SCORE_500	LEVEL 31	SCORE_1000

●蓄積レベル表

LEVEL 00	SCORE_100	LEVEL 16	SCORE_600
LEVEL 01	SCORE_100	LEVEL 17	SCORE_800
LEVEL 02	SCORE_200	LEVEL 18	SCORE_800
LEVEL 03	SCORE_200	LEVEL 19	SCORE_800
LEVEL 04	SCORE_300	LEVEL 20	SCORE_800
LEVEL 05	SCORE_300	LEVEL 21	SCORE_1000
LEVEL 06	SCORE_400	LEVEL 22	SCORE_1000
LEVEL 07	SCORE_400	LEVEL 23	SCORE_1000
LEVEL 08	SCORE_400	LEVEL 24	SCORE_1000
LEVEL 09	SCORE_500	LEVEL 25	SCORE_1500
LEVEL 10	SCORE_500	LEVEL 26	SCORE_1500
LEVEL 11	SCORE_500	LEVEL 27	SCORE_1500
LEVEL 12	SCORE_500	LEVEL 28	SCORE_1500
LEVEL 13	SCORE_600	LEVEL 29	SCORE_2000
LEVEL 14	SCORE_600	LEVEL 30	SCORE_2000
LEVEL 15	SCORE_600	LEVEL 31	SCORE_2000

●コンボボーナス

00HIT COMBO	00000000h	25HIT COMBO	00015000h	50HIT COMBO	00040000h	75HIT COMBO	00065000h
01HIT COMBO	00000000h	26HIT COMBO	00016000h	51HIT COMBO	00041000h	76HIT COMBO	00066000h
02HIT COMBO	00000300h	27HIT COMBO	00017000h	52HIT COMBO	00042000h	77HIT COMBO	00067000h
03HIT COMBO	00000500h	28HIT COMBO	00018000h	53HIT COMBO	00043000h	78HIT COMBO	00068000h
04HIT COMBO	00001000h	29HIT COMBO	00019000h	54HIT COMBO	00044000h	79HIT COMBO	00069000h
05HIT COMBO	00001200h	30HIT COMBO	00020000h	55HIT COMBO	00045000h	80HIT COMBO	00070000h
06HIT COMBO	00001500h	31HIT COMBO	00021000h	56HIT COMBO	00046000h	81HIT COMBO	00071000h
07HIT COMBO	00002000h	32HIT COMBO	00022000h	57HIT COMBO	00047000h	82HIT COMBO	00072000h
08HIT COMBO	00002300h	33HIT COMBO	00023000h	58HIT COMBO	00048000h	83HIT COMBO	00073000h
09HIT COMBO	00002600h	34HIT COMBO	00024000h	59HIT COMBO	00049000h	84HIT COMBO	00074000h
10HIT COMBO	00003000h	35HIT COMBO	00025000h	60HIT COMBO	00050000h	85HIT COMBO	00075000h
11HIT COMBO	00003300h	36HIT COMBO	00026000h	61HIT COMBO	00051000h	86HIT COMBO	00076000h
12HIT COMBO	00003600h	37HIT COMBO	00027000h	62HIT COMBO	00052000h	87HIT COMBO	00077000h
13HIT COMBO	00004000h	38HIT COMBO	00028000h	63HIT COMBO	00053000h	88HIT COMBO	00078000h
14HIT COMBO	00004500h	39HIT COMBO	00029000h	64HIT COMBO	00054000h	89HIT COMBO	00079000h
15HIT COMBO	00005000h	40HIT COMBO	00030000h	65HIT COMBO	00055000h	90HIT COMBO	00080000h
16HIT COMBO	00006000h	41HIT COMBO	00031000h	66HIT COMBO	00056000h	91HIT COMBO	00081000h
17HIT COMBO	00007000h	42HIT COMBO	00032000h	67HIT COMBO	00057000h	92HIT COMBO	00082000h
18HIT COMBO	00008000h	43HIT COMBO	00033000h	68HIT COMBO	00058000h	93HIT COMBO	00083000h
19HIT COMBO	00009000h	44HIT COMBO	00034000h	69HIT COMBO	00059000h	94HIT COMBO	00084000h
20HIT COMBO	00010000h	45HIT COMBO	00035000h	70HIT COMBO	00060000h	95HIT COMBO	00085000h
21HIT COMBO	00011000h	46HIT COMBO	00036000h	71HIT COMBO	00061000h	96HIT COMBO	00086000h
22HIT COMBO	00012000h	47HIT COMBO	00037000h	72HIT COMBO	00062000h	97HIT COMBO	00087000h
23HIT COMBO	00013000h	48HIT COMBO	00038000h	73HIT COMBO	00063000h	98HIT COMBO	00088000h
24HIT COMBO	00014000h	49HIT COMBO	00039000h	74HIT COMBO	00064000h	99HIT COMBO	00089000h

対戦ダイヤグラム

相性を語る魔法陣

監修 石井ぜんじ
担当 V・セイヴァーチーム

VAMPIRE SAVIOR 対戦ダイヤグラム MOOK Version

GAME SPEED TURBO 2

順位		キュービィ	サスカッチ	ガロン	バレッタ	アナカリス	デミトリ	オルバス	ザベル	ビシャモン	フェリシア	レイレイ	ジェダ	モリガン	リリス	ビクトル	合計
1	キュービィ		5	5	7	7	6	7	6	7	6	7	6	7	8	8	92(+22)
2	サスカッチ	5		5	7	5	6	6	6	5	6	6	7	6	7	7	84(+14)
3	ガロン	5	5		6	4	6	4	6	6	6	6	7	6	6	5	78(+8)
4	バレッタ	3	3	4		8	5	6	4	6	4	4	7	6	7	7	74(+4)
5	アナカリス	3	5	6	2		4	6	5	5	6	5	5	7	6	7	72(+2)
5	デミトリ	4	4	4	5	6		6	6	5	5	4	6	6	5	6	72(+2)
5	オルバス	3	4	6	4	4	4		6	5	4	6	6	6	7	7	72(+2)
8	ザベル	4	4	4	6	5	4	4		5	5	5	6	6	6	6	70(±0)
8	ビシャモン	3	5	4	4	5	5	5	5		5	6	4	7	6	6	70(±0)
8	フェリシア	4	4	4	6	4	5	6	5	5		4	6	6	6	5	70(±0)
11	レイレイ	3	4	4	6	5	6	4	5	4	6		5	5	6	5	68(−2)
12	ジェダ	4	3	3	3	5	4	4	4	6	4	5		5	4	5	59(−11)
13	モリガン	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5		5	6	58(−12)
14	リリス	2	3	4	3	4	5	3	4	4	4	4	6	5		6	57(−13)
15	ビクトル	2	3	5	3	3	4	3	4	4	5	5	5	4	4		54(−16)

対戦のダイヤグラムとは、それぞれのキャラクターの相性を、数字で表したものである。基本的に、キャラのテクニックがひととおり使え、知識を持っているもの同士が闘ったのを前提としている。超絶テクニック、勝負強さは反映しない。お互い、同じくらいやりこんだ結果、どのくらいの勝率になるか考えていく。

数字は、横軸を見る。キュービィVSデミトリは、キュービィの横の列を見ていき、デミトリの縦の列とクロスする場所を見る。すると、6になっている。これは6:4でキュービィが有利ということ。6:4は、やや有利、ちょっと勝ち越せるという相性を表す。以下、同様に数値を説明してみよう。

5：5→5分5分の闘い
7：3→明らかに有利。大抵勝ち越せる。
8：2→かなり有利。普通は負けない
9：1→特定の攻め方をしていけばつけこむ隙がない。

相性の数値はこんなところだ。合計値は、キャラの総合した強さを示す。全部5分5分だと70になり、±0。＋が多いほど強く、－が多いほど辛い。

それではキャラごとにどのような性質のキャラなのか、相性はどうなのか簡単に説明していこう。

1位 キュービィ

このキャラの強い点は基本的に2つ。空中からのホーミングダッシュの強さと、体の当たり判定の小ささである。

出の速い立ち中Pでジャンプを封じつつ、手を出したところに高速空中ダッシュで襲いかかる。これがキュービィの必勝パターン。ただ読まれると返されるので、ホバージャンプの出番だ。

ライバルはサスカッチと、空中に逃げるタイプのザベルなど。



2強はキュービィ、サスカッチで決まりか。

2位 サスカッチ

とにかくショートダッシュからのまとわりつく攻撃が厳しい。ジャンプ防止は立ち中Pをからめて、チェーンコンボを決めれば大ダメージを奪うことができる。対空技には、ビックタワーズ。しゃがみ大Pと強力な技が揃っている。圧倒的な攻撃力・パワーが魅力だが、守りも固い。

唯一の死角は、徹底して遠距離で闘われた場合だろう。

3位 ガロン

単純にジャンプし、チェーンコンボを狙っていくだけである程度の強さを発揮するガロン。ジャンプの素速さと、技の当たり判定の強さが目立つ。

だが、そこから進化するには、ダークフォース、ダッキング投げなどを駆使していく必要がある。これらを駆使していけば、確実にパワーUPしていく。

単純な強さが目立って進歩が止まりがちだが、使いこなせば強い能力を発揮する。

4位 バレッタ

攻撃面から見ると、カゴの中Pの強さが目立つ。昇り中P→中K×2の中段攻撃と、キャンセルバズーカを使っての攻めが基本となる。

このような攻めに対して、しゃがみガードの高さが高いキャラは返すのがかなり難しい。ビクトル、ビシャモン、ジェダ、アナカリスに対してポイントを荒稼ぎしている。一方、対空技が弱く、GCが弱いため、ジャンプ攻撃また断続的な固め、ラッシュが厳しい。サスカッチ・フェリシアなどが苦手。



下小P→下小K→前中Pを繰り返すだけで動けない。

4位 アナカリス

ダッシュ小Pの固めから、ピラミッド・下段チェーン・ESコマンド投げの攻めが強力。空中に浮いて様子を見たり、返し技の下大Pが強くなかなか近づかせない。

弱点は、GC、アドバンシングガードがないこと。横方向からラッシュをかけられた場合逃げにくい。レバー入れ中Pなどを使ったバレッタの固めなどが、相当きつい。

6位 デミトリ

空中ガードできるとはいえ、デモンクレイドルは隙が少なく、判定も強力な対空技。ダッシュやバットスピンなどの性質から、ヒット&アウェイの攻撃スタイルとなる。

主なダメージはM・ブリス・プレジャーの他、ジャンプからのチェーンコンボ。空中に逃げられてしまうと攻撃が当たらないので、空中チェーンの使い方がポイント。これといった苦手キャラがなく、たいていの相手に5分以上に渡り合うことができる。

6位 オルバス

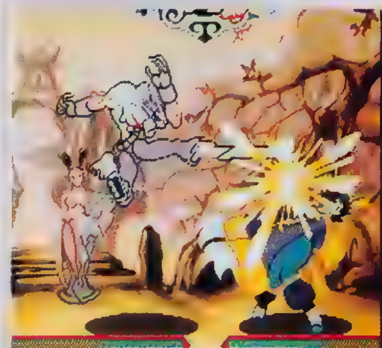
ダッシュを中心に相手を固め、動いたところに毒が当たれば大きなダメージを奪える。攻めつつゲージをためられれば、泡を使った攻撃モードに持ち込むことができる。

このように試合展開が進めば、オルバスペース。しかし、毒の隙に跳び込まれたり、ペースを握らないと一転してキツイ闘いとなる。GCが弱いのと、対空技の信頼度が低いのがマイナスポイント。相手のペースから脱出しにくい。

8位 ザベル

空中戦での強さが目立つ。空中でのリーチの長さを誇り、空中ダッシュで変幻自在に動きまわる。低空ダッシュから地上に技がスムーズにつながるようになり、有効度が増している。

デスボルテージ・デスハリケーンの割りこみ技が強く、ヘルズゲートで逃げることもできる。全キャラに安定して闘えるキャラ。ただ、相手に徹底して待たれると、お互い打開策が見つからない闘いになりがち。


低空ダッシュの有効度が上がり、よりテクニカルキャラに。

8位 ビシャモン

ダッシュPで相手のジャンプを封じつつ接近し、地上チェーンや昇りジャンプ中K→大Kなどで攻めたてるダッシュは強烈。

だが、アドバンシングガードやガードキャンセルされると、目押しの連続技をうまく使わないといけない。逆に、体の大きさを突かれて、上から抑えこまれると厳しい。ラッシュだけで押し切れるキャラは少ない。鬼炎斬(GC)を効果的に使えるかどうかがポイント。

8位 フェリシア

ジャンプからチェーンコンボが決めやすく、ダッシュ攻撃・キャットスパイクで横方向から攻めることもできる。

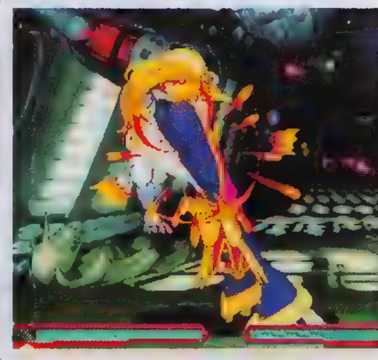
その他、ダークフォースの攻撃力が強いこと、下大Pの対空技が使いやすく、バランスのとれた強さを誇る。基本的に近づいて闘うキャラなので、強力な対空技を持つキャラ(アナカリス・ザベル・キュービィ)などがやや苦手。

11位 レイレイ

中間グループに落ち着きそうだが、テクニック次第で差が出るキャラクター。腕の差が出てくる部分は、低空ダッシュと旋風舞の使い方。

これらを駆使し、出来るだけゲージを溜めて天雷破に持ちこむ。白ゲージを回復させる間もなく倒すのが理想のパターン。

下大Kの対空技が強く、ジャンプキャラにも対抗できる。しかしGCか旋風舞で潰されやすい。断続的な固めを得意とするキャラクターは苦手となる。

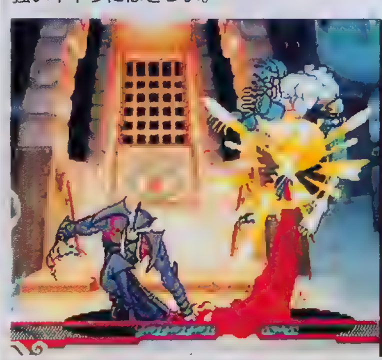

下大Kの存在によって、ジャンプキャラにも対抗できる。

12位 ジェダ

闘い方がわかりにくいキャラである。基本はダッシュ大Kの中段と、下中Kなどの下段技のゆさぶり。これに飛び道具などが加わり、ガードしにくい攻めが繰り出せる。

しかし、相手もじっとしてくれるわけはなく、反撃したり跳びこんでくる。判定の強い跳び込み技を返し辛いのが、ジェダの最も辛いところ。

バレッタ・ガロン・フェリシアなどの、跳びこみが強いキャラにはきつい。


ジャンプ大Pなどでけん制して下中Kで落とすしかない。

13位 モリガン

ダッシュから攻め立てるのがなかなか難しい。最初の一手をとる(何かをガードさせる)のが大変で、そこまでにダメージをくらいやすい。

モリガンペースで接近戦になれば、バーチカルダッシュを使った攻めが有効。シャドウブレイド、ESソウルフィストを使いつつチャンスを作り出したいところ。

リーチの長い、ビシャモン・ザベルがかなり辛い相手になる。

15位 ビクトル

通常技の判定が強く、ジャンプ攻撃で押しこみたいところ。そこからダッシュコマンド投げを狙っていく。しゃがみ大P、メガフォーリッドなど、イニシアチブを取るカウンター技もある。

しかし、体が大きく、そこをつかれてペースを握られやすい。間合いを離されると、近づくのに苦労する。逆に、接近戦を挑んでくれるキャラにはかなりいける。

14位 リリス

ロングジャンプ大Pや、ダッシュを使って攻めていくキャラ。チェーンコンボが決まれば、大ダメージが奪える。

しかしトリッキーな動きや中段技にかけるため、崩すのが難しい。そのため、画面端のコンボは必ずルミナスにつなぐなど、攻撃力UPが必須課題だ。

基本的に、空中に逃げられるとダメージを奪えない。特に、小さいキャラはソウルフラッシュの固めが使えず、苦手キャラとなる。


体の小さいバレッタなどにはソウルフラッシュが使えない。

エンディングがまたしてもやって来た!!

全キャラのエンディングを一挙公開だっ!!

全国の皆さん（略してぜんみな）、今回もやってまいりました。エンディング特集！
自力で見たい方は、すべてのエンディングを見終わるまで封印するがよいよいよい。

デミトリ



「決着はついた…
さあモリガン
この私の虜（とりこ）となるのだ」





すべての世界…
魔界と人間界の2つを手に入れたデミトリ。





もはや日の光さえ、彼をおびやかす存在ではなくなった。

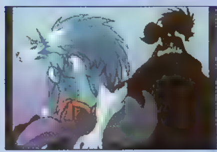
「…フフフ、さすがは誇り高きアーンスランド家の血を継ぐ者…」
「この私の血の儀式にも屈せずその魂と体、石と化したか…」





「まあよかろう　いずれその抵抗も無力と化す」
「私の魔力でその閉ざした心　ゆっくり溶かすとしよう」
「時間はある…楽しみは後にとっておくものだ…」

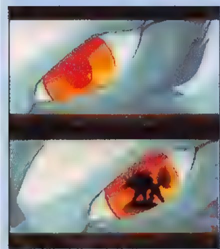
ガロン



勝利の果て…
ガロンはようやく、ずっと彼を見つめていた「眼」に気づいた。
「眼」の主が語りかける。

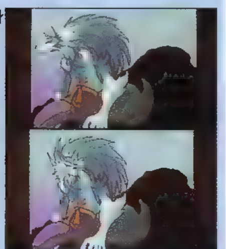
『そうだ…それでいいのだ』

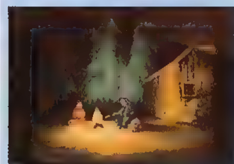




『そうして戦い続けることがおまえの、おまえである理由』
『何も悩む必要はない。獣として生きよ。それがこたえだ』
「……」

「…すべてはヤツに…俺自身に出会うためだったというのか」
「このたぎりは何だ？
あれほどいみきらった獣の血が…」
「俺の中で、燃えている…それを俺は…楽しんでいる…！」





「ガロンにーちゃん、遅いね」

「…ねえ、ガロンにーちゃん戻ってくるよね？」
「あったりまえだろう
オレたちと約束したじゃないか」
「拳法教えてくれるって…ガロンにーちゃんはウソつきじゃないよ」
「…そーだよね！」

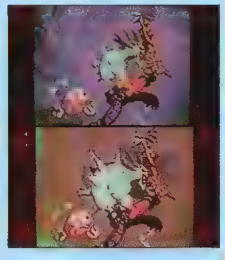


ザベル



「見ろ、ル・マルタ！
ジェダの魔力があふれ出したぜ！」
「ギヒャヒャヒャ！
全部俺サマがいただきだァァ!!」

「うおおおおおおおっ
力がみなぎってきたぜェェ！！」
「Qゥーーー極ゥーーー
ハイパァーーザーーーベーーー…」





「！？」

チュドオォーーーーン……





「チッ！しくじったぜェ！！」



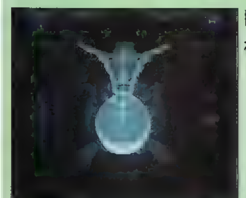
ビクトル



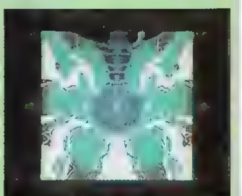
やしきに戻ったビクトル。動かなくなって久しいエミリーを見つめ、さびしさをもてあます。
ビクトルはベッドの前でかんがえる。
1カ月後、あるこたえにたどりつく。



「…はかせが　おれ　つくったとき　おれ　カミナリでうごいた」
「おれ　カミナリより　でんきつよい　おれ　じぶんで　カミナリ　おこす」
「エミリー　うごくなら　おれ　でんき　いらない」



「そしたら　おれ…しあわせ」



「めをさませ…エミリー…！！」



「…ビクトル…ビクトル…？」



原動力である電気を完全に使い果たし
動かなくなったビクトル。
しかしその表情はおだやかだった。

モリガン



「やっと…やっとほんとうの体に　戻れると思ったのに…」
「…きえる…のは…イヤ」



「…あなた…
そんなにこの体がほしいの？」



「フフ…あなたのこと、少し気に入っていたところなの」



「いいわ、私の中にいらっしゃい…　さあ…」
「……………………っ！！」





「ウフフ…今夜の気分は最高だわ！」
「退屈だと思ってた世界が、こんなにステキな所だったなんて…」
「あの子のおかげかしら？」
モリガンの目に映るすべての物が新しい刺激にみちていた。

アナカリス



王国へ帰還をはたしたアナカリス王。
そのまなざしには、ある決意がたたえられていた。
「この地上には愚か者が増えすぎたぎたぎた…」
「やがて滅びの道をみずから歩むであろうろうろう…」
「我が国はその理不尽な運命に従うべきではないないない…」
「ムン！　！　！」



…そして数千年後、
とある街

「ん？なんだ、この光は？」
「わっ！うわああああぁぁぁ…」



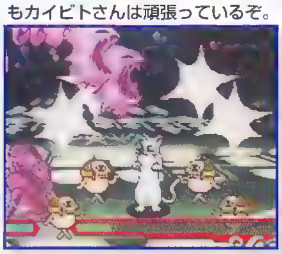
「な、なんだ、ここは！？」

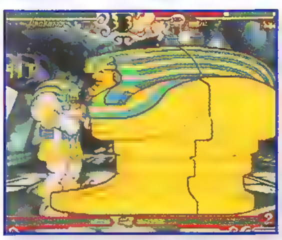


喜べこべこべ…お前は我が国の国民たる資格を得た得た得た…」
「…この地こそ星の中心にさかえる真実の国国国」
「99201554788人目の民としておまえを迎えるえるえる」
「これからはアナカリス王とこの国のために一生を捧げよげよげよ」

緊急穴埋め企画第壱弾　頑張れカイビト

我が王の敵を逃がさないため、今日もカイビトさんは頑張っているぞ。





おっと、王様の秘密兵器、でかい棺桶が颯爽と登場だ！すごいねっ。

…主君への忠誠をまっとうし、棺桶の下敷きになってしまったぞ…。





僕達の夏が終わった。さよならカイビトさん。そしてフォーエバー…。

フェリシア



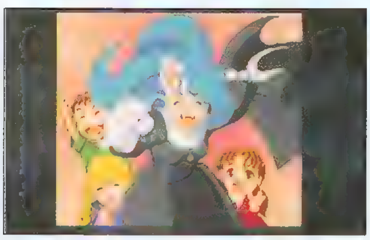
人間界に戻ったフェリシア。
彼女には「新しい夢」がありました。
ミュージカルスターとして大成功を収めた彼女、その幸せをみんなに分けてあげたい。
MAMAがしてくれたように…。
孤児院「ねこのこはうす」——



「シスター！！ねえシスター！
今日の勉強おわったよー！」
「ねーねー
何か歌って！歌ってよー！」



「そう？それじゃあ
今日のお遊戯の時間は…」



「みんなで歌って踊っちゃオー！」
「オ————ッ！！」
彼女はミュージカルシスター、
いつも明るいキャットウーマン。
幸せが世界いっぱいに広がるように
今日もみんなと踊ります。

ビシャモン

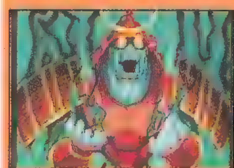


「クワァーッハッハッハア！！
この程度ではものたりぬゥ！」
「この魔界とやらに有る魂もみな喰らいつくしてくれるわァァ！！」

「…そうはさせぬ！！」



「そんなに我が名がほしければくれてやる…冥土にもってゆくがいい」
「だがその前に、おぬしが食らった魂、返してもらうぞ！」
「迷える魂、解き放たれィィ！ムンッッ！！」



「ウオオオォォッ…！！」
「に、人間ごときにィ、このワシが
…バカなぁぁ…！！」



「…おりん…
ようやく決着がついたぞ…」
かつて呪いのヨロイにとりつかれていた男…「ビシャモン」。
苦行の末に法力をそなえ、ヨロイを要石に封じることに成功した。

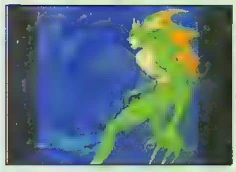


「我が力のすべてをもってここに封ずる」



「願わくば…我が命尽きしのちも
この静けさの続かんことを…」

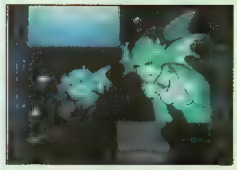
オルバス



「世界がくずれ、うねっている…
もとの海へ、家へ戻れるのか？」
「！？　あの声は…息子かっ！？」

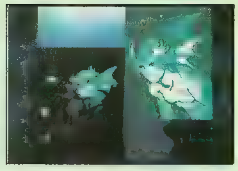
「アルバ、無事か！！」





「パパ！！」

「？　その子は…？」

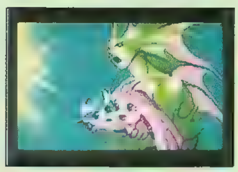


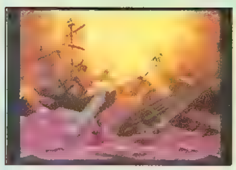


「パパをさがしてるトチュウでトモダチになったコだよ」
「あのね、リップルっていうの」
「(…我々と同じ種族なのか？)」

「あっ！あたしのおうちだー！」

「こ…これは…！？」







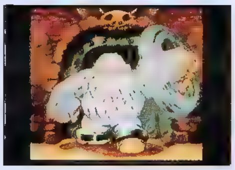
魔界の力により閉ざされていた空間
暗黒の海域「サルガッソー」。
彼らはそこに住む先住民族であった。
これから2つの種族は
「海の民」として共存してゆくであろう。

サスカッチ



「村の仲間に手ェ出すヤツは
容赦しねえゾ！わかったか！」

「さーみんな待ってろよ
今すぐ助けてやるからな！」





「フンガ―――ッ！！」





「………！！」

「おおサスカッチか、いい所に来た
みんなジェダさんに招待されたんだ」





「みろ、この山もりバナナ！
おまえも食え、ウマイぞぉ！！」

「わしらいつまでもここにいていいんだと！夢のようじゃ！！」
「しかし、ジェダさんは本当に親切でいい人じゃなあ！！」
「うわはははははははは！！」



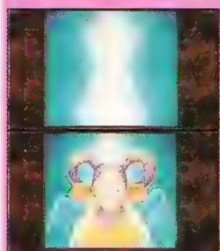
レイレイ



「世界が、消えちゃった…
わたしたち、どうなっちゃうの？」
『レイレイ、リンリン…
私の声が聞こえますか…？』

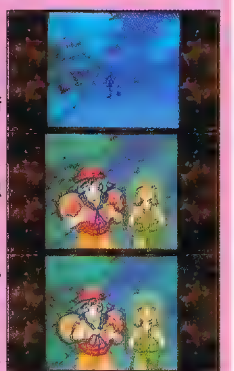
「あなたは…夢で会った…？」
『あなた達が行く道はこちらです…
さあ、おゆきなさい！』
「まって！
あなたはいったい誰なんですか！？」
「…ああっ！！
あなたは…お、お母さ…」

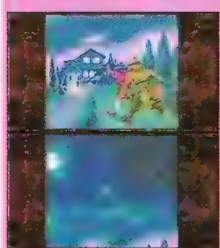




『……
これで…よかったのよ…』
別れのせつな、前世の気おくを全てとりもどした2人。
しかしそれも、ほんの一瞬のことだった…。
光に包まれ、2人の魂は
人間界へと帰ってゆく…。

「あー、やっとここまで来たよー」
「ねーおねーちゃん…私たち、いつの間に知らない街で倒れてたんだろ？」
「あたしだって知りたいよ。何があったのかちっとも思い出せないんだもん。」
「お金もないからはるばるヒッチハイク…あああおなか減ったぁ…」
「なんか、ずいぶんヘンな夢を見てたような気もするけど…」
「うん、あたしも…あっ！」
「見て！パパとママだ！」
「ホントだ！」





大好きな家族の待つ家に
2人は戻ってきた。
きっと前世の母も、この平穏を望んでいたに違いない。

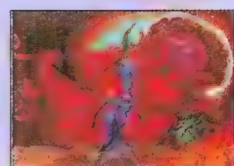
ジェダ

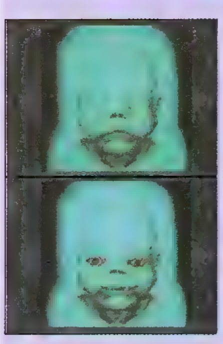


「…はるかなる太古、すべての生命はひとつであったという」
「私は命の原点に回帰し
魔界の、闇宇宙の過ちをただす」
「今こそ…救済のとき
真の、「魂の再生」のとき…！」



「………」





「…どうやら、やりのこしている事があるようだ」
「闇と呼ばれるこの次元が正しい世界として存続するために」
「やはりもうひとつの次元…人間界を消去せねばなるまい」
「あちら側の統率者…
あの女の、真の目ざめの前に…」

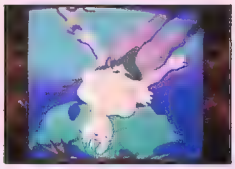
リリス



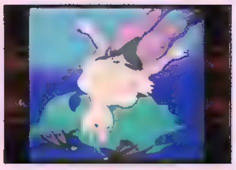
「あたしの…あたしの体…
ほんとうの体…！」

「また…あのつめたい場所に
戻るのは…イヤ…！」





「消えるのは…イヤ…」





「モリガン様…いかなるお心変わりでございましょうか」
「そのリングこそアーンスランドに伝わる当主の証」
「先代様の願いもこれでようやくかないましてございます…」

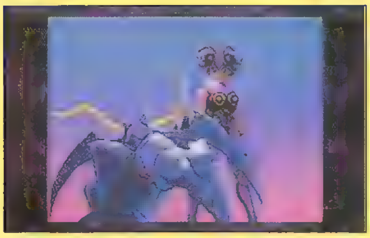




「わたしにも分からないわ…
何故これをはめる気になったのか…」

「そう…まるで左手が、
このリングを
望んでいるような感じなの…」

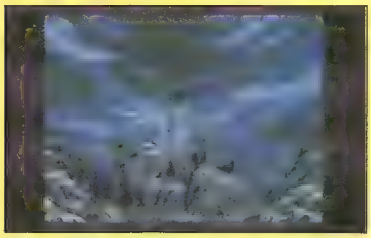
キュービィ



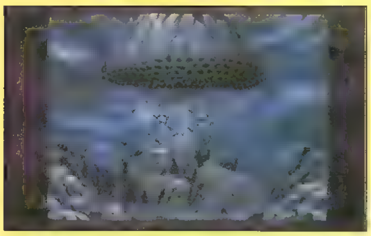
「キサマ…なぜ私との
同化をこばむ…」



「私の完全なる理想世界は…
あと一歩で完成するというのに！！」
「ダレカガ　ワタシニササヤクノ
『フエヨ…ソシテサカエヨ』…」
「所詮…虫は虫…
愚かな本能のままに生きるのみか」
「…おまえたちのたどりつく先は
滅び…それ以外は…ない」

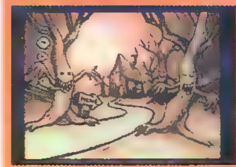


その後、彼女の仲間たちは
爆発的な勢いで増え続け…
やがて魔界の中心に
巨大な帝国を築き上げた。



限りなく続く魔界侵攻。待つのは
種の滅びか、それとも…？

バレッタ



プープカプー

『…次は最近世間を騒がせている
連続殺人事件の続報です』
『レポーターのショージさん？』





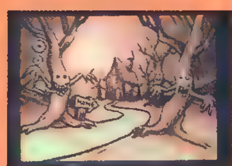
『はい、ただ今こちらでは現場検証が行われています』
『現場は血の海で、無残な死体のみが
残されています』
『目撃者によると犯人は赤いずきんをかぶった子供で…』

「こわいよーお母さーん」





「最近は人間も
物騒になったものね」
「だいじょうぶだいじょうぶ
私がついているよ」

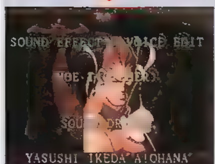


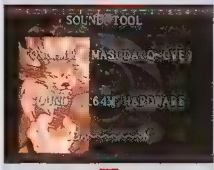


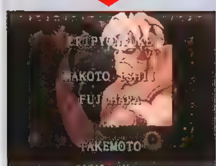
シャドウ

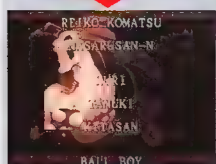
これはシャドウ使用時のエンディングというか専用スタッフロール。モノクロのキャラアップが入るわけだ。
⬇ここから見るべし！

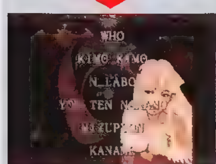








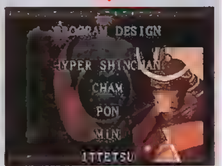


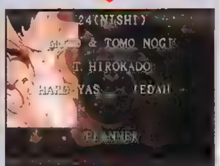


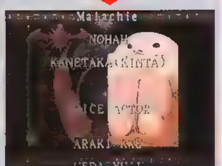


↗右列最上段へ



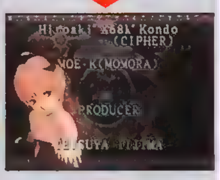


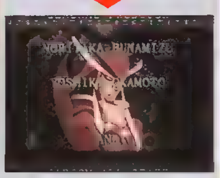








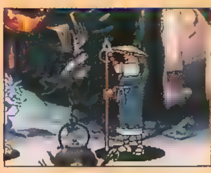




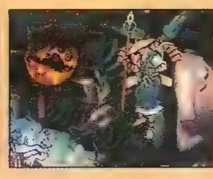
朧（おぼろ）ビシャモン

朧ビシャモンには、登場デモとエンディング後の隠しグラフィックがある。登場デモの方は、ビシャモンが「般若」「鬼炎」と合体するというもの。

⬇登場デモ



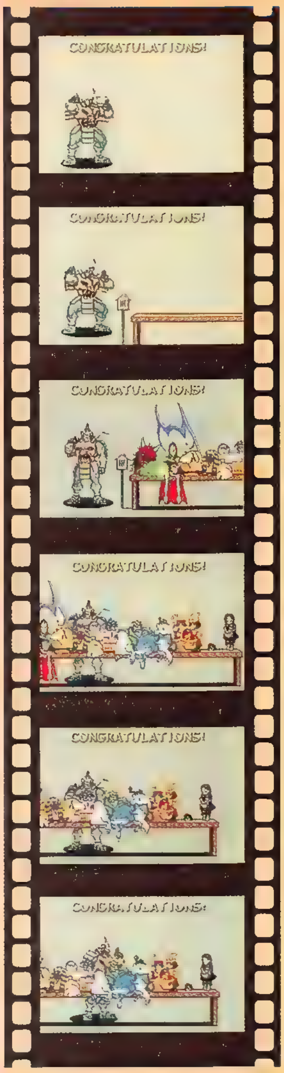


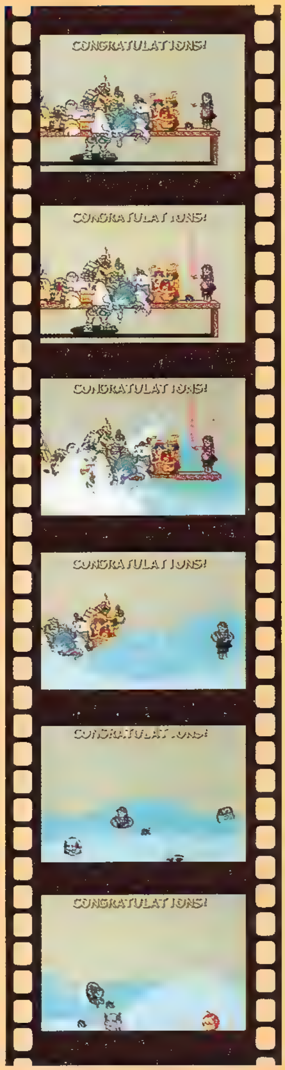




クリアデモの方はというと、懐かしのアニタ嬢が登場し、全員のとが首さらしグラフィックを津波が襲い、最後をカイビト君でシメるという凝ったもの。
写真では見づらいかもしれないが、割と芸コマなので、是非とも自力で見ることをオススメいたす。大変かもしれないけどね…。

⬇朧ビシャモンクリアデモ







CONTENTSNTSNTS

GAMESTMOOK Vol.89 VAMPIRE SAVIOR テクニカルマニュアル　目次

平成9年9月12日　初版発行
発行人　加藤博　編集人　高橋己代子
編集担当　松井雄一　高安聡　伊丹凶　編集アシスタント　荒川保　沼崎弘貴　岩崎洋子　田中正樹
ライター　石井ぜんじ　C-LAN　N.O　KAL　M.D.S.-ジョッキー☆笹岡　道士桃　がっちん　ギィ　DS-1
ワイルダーKEI　珈琲　GYU　GED　はまー　CHU　M.V.P　P.鈴木　善之字元帥　MIO　福田柵太郎
デザイン　エストール　暁和　西村光賢　本八幡キャッチャー　ジョリー（体長50cm）　明大前にく
強制お手伝い　ザンボッド Turbo　しばり♀屋　エロにも
印刷　大日本印刷株式会社
協力　株式会社　カプコン
発行　株式会社新声社　東京都千代田区神田神保町1ー26

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
て下さい。

101-□□

東京都千代田区神田神保町1-26

株式会社　新声社

ゲーメストムック VoL.89

ヴァンパイア セイヴァー
実践応用編 係

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別　男・女
□□□-□□　都道府県　市区郡	
☎　（　　）	
1.小学（　）年　2.中学（　）年 3.高校（　）年　4.大学（　）年 5.社会人　6.その他（　）	

※アンケートを送って頂いた方の中から抽選で粗品をプレゼントいたします。

ゲーメストムック VoL.89

ヴァンパイアセイヴァー　実践応用編

1. 良かった内容・つまらなかった内容はどこでしょうか？
理由も併せてお書き下さい。

2. 本の値段について。

安い  高い

3. 最近面白いと思われるゲームは何ですか？

4. 「ヴァンパイア セイヴァー」に関するエピソードなどありましたら教えて下さい。また、この本へのご意見、ご感想をお願いします（絵とか超ＯＫ！）。


CAPCOM
熱波到来。
マーヴルコミック、ストリートファイターの超人気キャラ17人に加え、なんと、TVでもエキサイトな話題になった木梨憲太郎画伯デザイン（VOICEも担当）の「憲磨呂」も参戦!!
はたして、「憲磨呂」の実力とは…!? 強いのか…!? 弱いのか…!?
バーサス・タッグバトルはますます熱く、おもしろくなってきた。
VS.
MARVEL SUPER HEROES
VS.
STREET FIGHTER
マーヴルスーパーヒーローズ
VS. ストリートファイター
★初心者にうれしい…♥。コマンドを入力しなくても、ボタンを連打するだけで必殺技が出せる！<EASYモード>。
★空中でも上級者に劣らない連続技で攻撃を繰り出せる！憶えやすくなった<エリアルレイブ開始共通コマンド>。
★おなじみ2on2タッグバトルシステムに加え、ピンチの時に即座にいつでも援護攻撃できる<ヴァリアブルアシスト>。
NEW HERO
NEW HERO
3HIT
CPS II
第23弾
ROCKMAN 10th ANNIVERSARY
ロックマンは10周年！
これからもよろしく!!
画面は開発中のものです。
QSOUND
QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。
MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS:
TM & © 1997 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© NORITARO KINASHI • Arrival / NTV,
© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS, INC.
好評稼働中!!
CAPCOM FAX 通信 FAX: 03-5950-4820
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!! 24時間いつでも引き出せます。
カプコンホームページ(インターネット)
http://www.capcom.co.jp/
シークレットファイルNEWS
発刊以来、大好評をいただいているシークレットファイル。
ただいま《ポケットファイター》を準備中です。
株式会社カプコン
<AM事業本部> ●本　社／〒540　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02　東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）
<カプコンソフト情報> 大阪:(06)946-6659　東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834 仙台:(022)214-6040
名古屋:(052)571-0493 広島:(082)223-3339 松山:(0899)34-8786 福岡:(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

9784881993729

ISBN4-88199-372-0
C9476 ¥1350E
1929476013507

雑誌63381-89

GAMEST MOOK Vol.89
VAMPIRE SAVIOR マニュアル実戦活用
平成9年9月12日発行 第4巻第31号通巻89号 発行人／加藤 博 編集人／高橋 己代子 発行／株式会社 新声社 〒101東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321
定価:本体1,350円+税